

14

7/1/2001

|                       |               |
|-----------------------|---------------|
| PERPUSTAKAAN FTSP UII |               |
| HADIAH/MBL            |               |
| TGL. TERIMA :         | 13-01-2001    |
| NO. JUDUL :           |               |
| NO. INV. :            | 297/TA/JTA/01 |
| NO. INDEK :           |               |

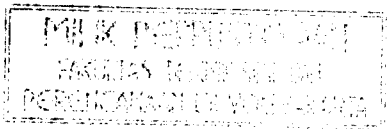
**LAPORAN  
TUGAS AKHIR**

512.500.212.001

**SANGGAR KREATIVITAS ANAK  
DI SURAKARTA**

**Permainan Anak dan Idiom-idiom Karya Michael Graves  
Sebagai Pendekatan Perancangan**

TA  
711 07  
2001  
5  
01



**Disusun Oleh:**

**Nama : Dewi Sari Sukowati**

**No. Mhs : 96 340 062**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2001**

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**SANGGAR KREATIVITAS ANAK DI SURAKARTA**

**Permainan Anak dan Idiom-idiom Karya Michael Graves**  
**Sebagai Pendekatan Perancangan**

**Disusun Oleh:**

**Nama : Dewi Sari Sukowati**

**No. Mahasiswa : 96 340 062**

**No. NIRM. : 960051013116120062**

Laporan Tugas Akhir ini telah diseminarkan tanggal

**12 Januari 2001**

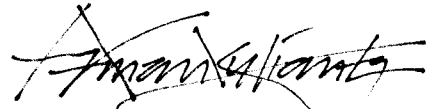
Telah diperiksa dan disetujui

Dosen Pembimbing I



**Ir. Hadi Setiawan, MT**

Dosen Pembimbing II



**Ir. Arman Yulianta, MUP**

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur  
Fakultas Tek Ark Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia



**Ir. H. Munichy B. Edress, M. Arch.**

*Allah adalah sumber cahaya bagi langit dan bumi  
Perumpamaan cahaya-Nya seperti bejana yang tidak tembus,  
didalamnya ada pelita; pelita itu yang tertanam dalam kaca  
kaca itu ceria bagaikan bintang bersinar,  
yang menyala karena minyak zaitun yang penuh berkah  
Tidak karena timur atau karena barat;  
Minyaknya sendiri bercahaya meski tidak tersentuh api  
Cahaya berselaput cahaya  
Allah memberi petunjuk dengan cahaya-Nya  
Kepada orang yang Ia kehendaki  
Demikianlah Ia membuat perumpamaan bagi segenap manusia  
Allah Maha Tahu akan segala hal*

.....Q.S. An nuur: 35

***Karya sederhana ini kupersembahkan untuk:***

Bapak ibu tercinta, atas segala kasih, doa, restu,  
dorongan dan bimbingannya untuk melihat dunia yang sampai kapanpun  
tidak akan pernah bisa terbalas

Simbah putri tersayang, atas nasehat dan doa restunya untuk cucunda

*My brother*, E. Agung N, atas doa dan dukungannya  
untuk menyelesaikan tugas akhir ini

Masa depanku dan pendamping hidupku kelak (InsyaAllah)  
semoga tercipta keluarga yang sakinah

Pelangi-pelangi alangkah indahmu  
merah kuning hijau dilangit yang biru pelukismu agung  
siapa gerangan pelangi .....pelangi..... ciptaan Tuhan

**Sebuah lagu untuk:**

Dunia kecilku yang penuh warna  
.....dan  
setiap orang yang menghargai dan menyayangi anak-anak

## Kata Pengantar

### ***Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

*Alhamdulillahirrabil'alamin* Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat, anugrah, karunia dan hidayah-Nya selama penyusunan laporan tugas akhir ini. Sholawat serta salam kami haturkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah menyampaikan ajaran Allah sebagai pelita ke muka bumi.

*"Tiada gading yang tak retak"* Demikian juga dengan penyusunan laporan Tugas Akhir ini, sangat jauh dari sempurna karena hanya Allah-lah yang memiliki kesempurnaan. Penulis menyadari laporan ini banyak terdapat kesalahan dan kekurangan mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan. Sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun, sangat penulis harapkan. Walaupun begitu dalam penyusunan ini banyak pihak baik yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan, dukungan dan bimbingannya selama ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang tiada tara kepada:

- Bapak Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia
- Bapak Ir. Hadi Setiawan, MT, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan masukan, gagasan dan bimbingannya
- Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan masukan, gagasan dan ide-ide baru, pinjaman bukunya dan nasehatnya *" Berikanlah lebih dari sekedar yang diminta....."*
- Bapak ibu dosen Jurusan Teknik Arsitektur yang telah memberikan pelajaran dan bimbingan kepada kami
- Seluruh karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UII
- Seluruh karyawan perpustakaan Jurusan Teknik Arsitektur UII
- Ibu guru, mbak yuni dan adik-adik di TK Budi Mulia 2 atas ijinnya untuk diambil dokumentasinya
- Sepupuku dirumah: mas Wur, mas Pur, mas Teguh, mbak Yayuk, dik Titin, Bodro, Gunawan, Aji dan parmi atas segala bantuan dan doanya
- Keponakan kecilku: Adi, Hari, Sita, Dimas, Yuda, Aan dan Iin, atas keceriaan kalian

- Teman-teman KKN angk. XX GK 70; Fima, Uly, Ipe, Ucu, Rio dan Deden, semoga kebersamaan yang pernah ada tidak hanya tinggal kenangan
- Teman-teman kost Lodadi; mbak Uut, Iva, Wahyu, Mei, Tari, Ryan, safin, Tutik, Uyun dan Tri, atas bantuan, dukungan dan motivasinya selama ini untuk tetap maju terus
- Dwi dan Anik atas pinjaman komputernya sewaktu-waktu.
- Fajar dan Titik, atas segala bantuan, doa, dukungan dan pinjaman komputernya, padahal kalian juga baru sibuk untuk skripsi
- Teman satu team: Peni, Wina, Indra, Themas, Ryan, Subhan dan Dakmas atas bantuan, gagasan, ide dan suport kalian
- Wiwik dan Linda , atas kebersamaan dan dukungannya selama ini
- Robby, Teguh, Anis dan mas Masrohan, atas masukan, gagasannya dan motivasinya selama ini
- Teman Arsitektur 96: Hestin, Lita, Ria, Angri, Heni Shima, Heni Kris, Septi, Ika, Ita, Cintya AB, Eno, Erna, Yulia, Via, Ipe, Alia, Pipit, Yiyin, Yunan, David, Lukman AB, Saki, Anung, dan teman-teman semuanya, semoga kebersamaan dan keceriaan yang ada selama ini tidak pernah pudar
- Dan semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu atas segala bantuan dan semangatnya selama ini

Akhir kata semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua, sebagai langkah awal kedepan untuk mencapai hal yang lebih baik.....Amin.

***Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

Lodadi, 3 Pebruari 2001

  
Penyusun

# DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>                      | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b>                 | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>                | <b>iii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR</b>                     | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI</b>                         | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>                      | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b>                       | <b>xiii</b> |
| <b>ABSTRAKSI</b>                          | <b>xiv</b>  |
| <br>                                      |             |
| <b>BAB I PROJECT SINOPSIS</b>             |             |
| 1.1 Judul                                 | 1.1         |
| 1.2 Lokasi                                | 1.1         |
| 1.3 Luas Site                             | 1.2         |
| 1.4 Luas Total Bangunan                   | 1.2         |
| 1.5 Fasilitas                             | 1.2         |
| 1.6 Justifikasi                           | 1.4         |
| 1.6.1. Fungsi                             | 1.4         |
| 1.6.2. Lokasi                             | 1.4         |
| 1.7 Karakter Pengguna                     | 1.5         |
| 1.8 Client's Data                         | 1.5         |
| 1.8.1. Prospective client                 | 1.5         |
| 1.8.2. Client's requirements              | 1.6         |
| 1.9 Architect's Respond                   |             |
| 1.9.1. Fungsional                         | 1.6         |
| 1.9.2. Performance                        | 1.7         |
| 1.10 Design Methods                       | 1.7         |
| 1.10.1. Fulfilling technical requirements | 1.7         |
| 1.10.2. Analizing similar projects        | 1.7         |
| 1.10.3. Transformation                    | 1.7         |



## **BAB II PERSYARATAN TEKNIS**

|  |       |
|--|-------|
| 2.1 Sebuah Pendekatan Sanggar                  | II.1  |
| 2.2 Teknis Fungsional Sanggar Kreativitas Anak | II.1  |
| 2.2.1 Ruang Bermain Outdoor                    | II.2  |
| 2.2.2 Ruang Dalam                              | II.4  |
| 2.2.3 Ruang Kontrol                            | II.7  |
| 2.2.4 Toilet                                   | II.9  |
| 2.3 Studi Kasus                                | II.11 |
| Jerry Lewis Elementary School                  | II.11 |
| United Community Day Care Center, Brooklyn     | II.15 |
| Harold E. Jones Child Center                   | II.18 |

## **BAB III KAJIAN TEORI**

|                                      |        |
|--------------------------------------|--------|
| 3.1 Tinjauan Permainan Anak          | III.1  |
| Arti bermain bagi anak               | III.1  |
| Bentuk permainan                     | III.3  |
| 3.2 Tinjauan Michael Graves          | III.20 |
| Regional Library San Juan Capistrano | III.31 |
| The Portland Building                | III.38 |
| The Environmental Education Center   | III.41 |

## **BAB IV GAGASAN PERANCANGAN**

|   |       |
|---|-------|
| 4.1 Tataran Site                              | IV.1  |
| a. Sirkulasi                                  | IV.1  |
| b. Tata massa                                 | IV.5  |
| 4.2 Tataran Bangunan                          | IV.7  |
| a. Bentuk bangunan                            | IV.7  |
| b. Fasade bangunan                            | IV.8  |
| c. Warna bangunan                             | IV.8  |
| 4.3 Tataran Ruang                             | IV.9  |
| a. Hubungan antara ruang luar dan ruang dalam | IV.11 |
| b. Tata ruang luar                            | IV.12 |
| c. Tata ruang dalam                           |       |
| d. Sirkulasi ruang dalam                      | IV.13 |

|   |              |
|---|--------------|
| e. Suasana                              | IV.14        |
| <b>4.4 Tataran Detail</b>               | <b>IV.15</b> |
| a. Detail entrance                      | IV.15        |
| b. Detail plasa                         | IV.16        |
| c. Detail sculpture                     | IV.16        |
| d. Detail dinding                       | IV.17        |
| e. Detail bukaan                        | IV.18        |
| f. Detail pagar                         | IV.18        |
| g. Detail perletakan dan jenis vegetasi | IV.19        |

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

| <b>Gambar</b> |   | <b>Halaman</b> |
|---------------|---|----------------|
| 1             | Lokasi site terhadap kota Surakarta               | I . 1          |
| 2             | Lokasi site                                       | I . 4          |
| 3             | Area bermain ruang luar                           | II . 2         |
| 4             | Open space  | II . 3         |
| 5             | Area bermain indoor                               | II . 4         |
| 6             | Dimensi tubuh anak terhadap furnitur              | II . 5         |
| 7             | Jarak pengamatan terhadap objek                   | II . 6         |
| 8             | Ruang kontrol                                     | II . 7         |
| 9             | Berbagai macam pola pintu                         | II . 8         |
| 10            | Toilet untuk anak                                 | II . 9         |
| 11            | Perbandingan pemakai lavatori                     | II . 10        |
| 12            | Situasi Jerry Lewis Elementary School             | II . 11        |
| 12            | Penampilan ruang luar                             | II . 12        |
| 13            | Area bermain                                      | II . 12        |
| 14            | Entrance pada bangunan                            | II . 13        |
| 15            | Penampilan ruang dalam                            | II . 13        |
| 16            | Persimpangan pada koridor                         | II . 14        |
| 17            | Aksonometri pada United Community day Care Center | II . 15        |
| 18            | Pintu untuk anak                                  | II . 17        |
| 19            | Bak cuci tangan untuk anak                        | II . 17        |
| 20            | Site plan pada Harold E. Jones Child Center       | II . 18        |
| 21            | Posisi anak mendengarkan cerita                   | III. 4         |
| 22            | Anak bermain drama                                | III. 5         |
| 22            | Anak bermain konstruksi                           | III. 5         |
| 24            | Bentuk area bermain gobag sodor                   | III. 6         |
| 25            | Alur gerak permainan gobag sodor                  | III. 6         |
| 26            | Pola gerak penjaga                                | III. 6         |
| 27            | Bentuk pemasangan kelereng                        | III. 7         |
| 28            | Permainan petak umpet                             | III. 8         |
| 29            | Permainan lintang ngalih                          | III. 9         |
| 30            | Permainan ayunan                                  | III. 11        |

|    |  |         |
|----|--|---------|
| 31 | Permainan panjatan                                     | III. 12 |
| 32 | Permainan panjatan tali                                | III. 12 |
| 33 | Permainan luncuran                                     | III. 13 |
| 34 | Permainan jungkat jungkit                              | III. 13 |
| 35 | Permainan kolam bola                                   | III. 14 |
| 36 | Mezzo House  | III. 20 |
| 37 | Benacerrat House                                       | III. 20 |
| 38 | Benacerrat House                                       | III. 22 |
| 39 | Aksonometri Hanselman House                            | III. 23 |
| 40 | Claghorn House   | III. 24 |
| 41 | Hubungan arsitektur terhadap bentuk "natural "         | III. 25 |
| 42 | The Portland Building                                  | III. 26 |
| 43 | Environmental Education Center                         | III. 26 |
| 44 | Referential sketches                                   | III. 27 |
| 45 | Fasade studies pada Corporate Headquarters competition | III. 28 |
| 46 | Tampak Depan San Juan Capistrano                       | III. 33 |
| 47 | Situasi  | III. 34 |
| 48 | Denah san Juan capistrano                              | III. 35 |
| 49 | Aksonometri  | III. 36 |
| 50 | Entrance San Juan Capistrano                           | III. 37 |
| 51 | Denah The Portland Building                            | III. 39 |
| 52 | Perspektif The portland Building                       | III. 40 |
| 53 | Aksonometri Environmental Education Center             | III. 42 |
| 54 | Situasi  | III. 42 |
| 55 | Denah  | III. 43 |
| 56 | Entrance   | III. 44 |

## DAFTAR TABEL

| <b>Tabel</b> |   | <b>Halaman</b> |
|--------------|---|----------------|
| 1            | Besaran ruang pada sanggar kreativitas anak | I . 2          |
| 2            | Analisa permainan anak                      | III. 15        |
| 3            | Nama-nama ruang dalam                       | IV . 9         |

## **ABSTRAK**

Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui permainan. Permainan merupakan sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Ketika bermain, anak akan menunjukkan bakat, potensi dan kecenderungan-kecenderungannya. Setiap anak akan menghayati bermacam-macam emosi seperti kegembiraan, kepuasan dan kebebasan. Permainan juga memberikan kesempatan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan-larangan serta bertindak jujur maupun setia. Dalam permainan, anak menggunakan semua fungsi kejiwaan dan jasmaniah dengan suasana kesungguhan.

Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta merupakan suatu wadah untuk mengembangkan kreativitas anak dimana anak dapat merasakan bangunan yang dapat digunakan untuk bermain. Konsep perancangan disusun dengan pendekatan permainan anak dan idiom-idiom karya Michael Graves. Permainan yang digunakan untuk konsep perancangan yaitu: permainan konstruksi, fantasi, reseptif dan gerak. Semua ruang memberikan kenyamanan baik secara fisik maupun non fisik serta keamanan dalam menggunakan fasilitas yang disediakan dan dari gangguan di luar wadah tersebut.

# BAB I

## PROJECT SINOPSIS

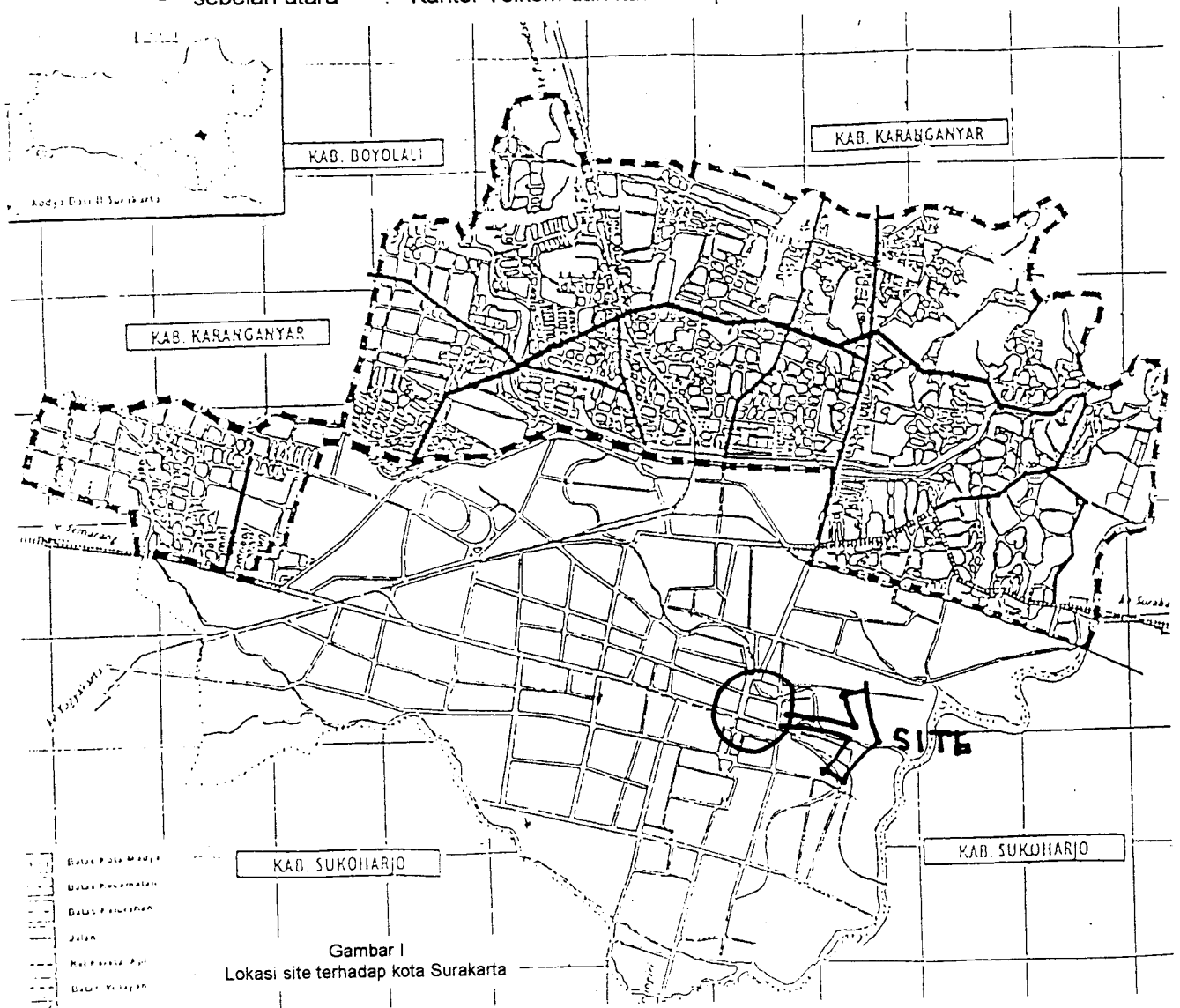
1. **JUDUL** : **SANGGAR KREATIVITAS ANAK**  
**DI SURAKARTA**

2. **LOKASI** :

Berada di kawasan Benteng Vastenbrug yang terletak di Jl. Sudirman, Gladag, Surakarta.

Kawasan Benteng Vastenbrug dibatasi dengan:

- Sebelah barat : Jl. Jendral Slamet Riyadi
- Sebelah timur : Jl. Kapten Mulyadi
- Sebelah selatan : Kawasan Dept. Store Matahari
- sebelah utara : Kantor Telkom dan kawasan pertokoan



3. LUAS SITE : ± 64.000 m<sup>2</sup>

4. LUAS TOTAL BANGUNAN : ± 7321 m<sup>2</sup>

### 5. FASILITAS

Fasilitas-fasilitas yang diwadahi pada Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta adalah:

Tabel 1:

Besaran Ruang Pada Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta

| No                | Fasilitas      | Ruang                 | Kapasitas<br>orang | Standart<br>m <sup>2</sup> /orang | Sub Total Luasan<br>m <sup>2</sup> |  |
|-------------------|----------------|-----------------------|--------------------|-----------------------------------|------------------------------------|--|
| 1                 | Ruang Edukatif | Ruang Lukis           |                    |                                   |                                    |  |
|                   |                | - Praktek indoor      | 50                 | 4                                 | ± 200                              |  |
|                   |                | - Praktek outdoor     |                    |                                   |                                    |  |
|                   |                | Taman bunga           | 50                 | 4                                 | ± 200                              |  |
|                   |                | Taman binatang        | 50                 | 4                                 | ± 200                              |  |
|                   |                | - Penyimpanan         |                    |                                   | ± 70                               |  |
|                   |                | Ruang musik dan vokal |                    |                                   | ± 120                              |  |
|                   |                | - Praktek             | 30                 | 4                                 | ± 30                               |  |
|                   |                | - Teori               | 30                 | 1                                 | ± 50                               |  |
|                   |                | - Penyimpanan         |                    |                                   |                                    |  |
|                   |                | Ruang Seni Tari       |                    |                                   | ± 80                               |  |
|                   |                | - Praktek             | 20                 | 4                                 | ± 40                               |  |
|                   |                | - Ganti               | 20                 |                                   |                                    |  |
|                   |                | Ruang Drama           |                    |                                   | ± 100                              |  |
|                   |                | - Praktek             | 50                 | 2                                 | ± 45                               |  |
|                   |                | Ruang Bercerita       | 30                 | 1.5                               | ± 160                              |  |
|                   |                | Ruang Pengenalan Alam | 40                 | 4                                 |                                    |  |
| Ruang Ketrampilan |                |                       | ± 160              |                                   |                                    |  |
| - Praktek         | 40             | 4                     | ± 40               |                                   |                                    |  |
| - Teori           | 40             | 1                     | ± 80               |                                   |                                    |  |
| - Penyimpanan     |                |                       | ± 120              |                                   |                                    |  |



|                      |                       |                                   |            |                       |       |
|----------------------|-----------------------|-----------------------------------|------------|-----------------------|-------|
| 2                    | Ruang<br>Rekreatif    | Ruang Bermain indoor              |            |                       |       |
|                      |                       | - Konstruktif                     | 75         | 4                     | ± 300 |
|                      |                       | - Ilusi                           | 50         | 1.5                   | ± 75  |
|                      |                       | - Gerak                           | 75         | 2                     | ± 150 |
|                      |                       | - Represif                        | 60         | 1                     | ± 60  |
|                      |                       | Ruang Bermain<br>outdoor          |            |                       |       |
|                      |                       | - Konstruktif                     |            |                       | ± 250 |
|                      |                       | Permainan pasir                   | 50         | 5                     | ± 250 |
|                      |                       | Permainan air                     | 50         | 5                     | ± 60  |
|                      |                       | - Ilusi/fantasi                   | 40         | 1.5                   |       |
|                      |                       | - Reseptif                        |            |                       | ± 60  |
|                      |                       | Taman                             | 40         | 1.5                   | ± 550 |
|                      |                       | - Gerak                           | 50         | 11                    |       |
|                      |                       | - Permainan<br>petualangan        | 50         | 11                    | ± 550 |
|                      |                       | - Permainan lalu<br>lintas        | 30         | 8                     | ± 240 |
|                      |                       |                                   |            |                       | ± 100 |
|                      |                       |                                   |            |                       | ± 100 |
| 3                    | Ruang<br>Perpustakaan | Ruang ganti                       |            |                       | ± 30  |
|                      |                       | Lavatory                          |            |                       | ± 75  |
|                      |                       | Ruang informasi dan<br>peminjaman | 50         |                       | ± 80  |
|                      |                       | Ruang baca                        |            |                       | ± 70  |
| 4                    | Ruang<br>Penunjang    | Ruang Buku                        |            |                       | ± 80  |
|                      |                       | Lavatory                          |            |                       | ± 70  |
|                      |                       | Lobby                             |            |                       | ± 80  |
|                      |                       | Ruang informasi                   |            |                       | ± 50  |
|                      |                       | Ruang karcis                      |            |                       | ± 20  |
|                      |                       | Ruang pameran tetap               | 60 lukisan | 5 m <sup>2</sup> /lks | ± 300 |
|                      |                       | Ruang pameran tidak<br>tetap      | 60 lukisan | 5 m <sup>2</sup> /lks | ± 300 |
|                      |                       | Ruang pamer outdoor               |            |                       | ± 500 |
|                      |                       | Informasi                         |            |                       | ± 20  |
| Panggung Pertunjukan |                       |                                   |            |                       |       |
| - Tertutup           | 100                   |                                   | ± 200      |                       |       |
| - Terbuka            |                       |                                   | ± 300      |                       |       |

|               |                    |                    |           |    |       |
|---------------|--------------------|--------------------|-----------|----|-------|
| 5             | Administrasi       | Ruang Tunggu       | 50        | 2  | ± 100 |
|               |                    | - Indoor           |           |    | ± 100 |
|               |                    | - Outdoor          |           |    |       |
|               |                    | Ruang kesehatan    |           |    | ± 50  |
|               |                    | Lobby              |           |    | ± 20  |
|               |                    | Ruang Tamu         | 8         |    | ± 30  |
|               |                    | Ruang pimpinan     |           |    | ± 9   |
|               |                    | Ruang Staff        | 20        |    |       |
|               |                    | Ruang pengajar     | 20        |    | ± 40  |
|               |                    | Ruang rapat        | 50        |    | ± 30  |
|               |                    | Ruang informasi    |           |    | ± 18  |
|               |                    | Ruang service      |           |    | ± 100 |
|               |                    | lavatory           |           |    | ± 50  |
| 6             | Kegiatan pendukung | Area parkir        | 80 mobil  |    | ±1500 |
|               |                    |                    | 100 motor |    | ± 230 |
|               |                    | Café / restoran    |           |    |       |
|               |                    | - Tertutup         |           |    | ± 200 |
|               |                    | - Terbuka          |           |    | ± 300 |
|               |                    | - Ruang pembayaran |           |    | ± 50  |
|               |                    |                    |           |    | ± 200 |
|               |                    | - Dapur            |           |    | ± 80  |
|               |                    | - Gudang           |           |    |       |
|               |                    | Toko souvenir      | 15 buah   | 10 | ± 150 |
|               |                    | Ruang Satpam       |           |    | ± 9   |
| Ruang Service |                    |                    | ± 80      |    |       |
| Lavatory      |                    |                    | ± 50      |    |       |

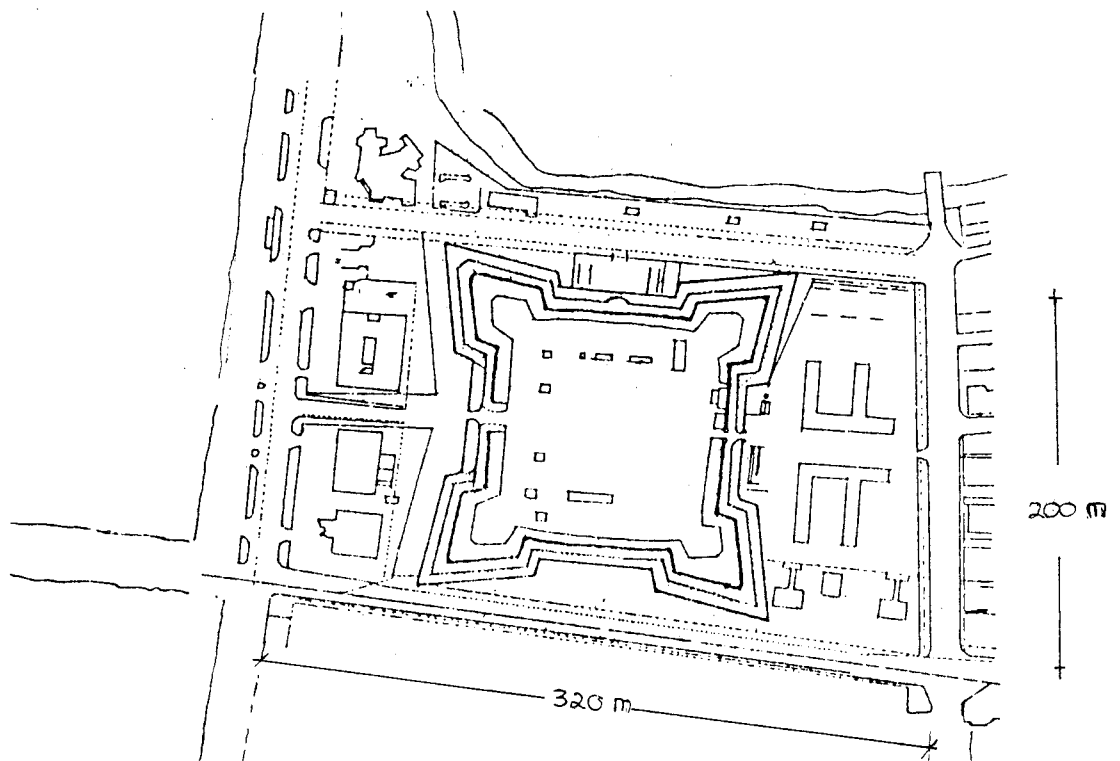
## 5. JUSTIFIKASI

### a. Fungsi

- Mengembangkan kawasan Benteng Vastenburg sebagai kawasan pendidikan dan budaya.
- Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas yang meliputi pelatihan, pameran serta kegiatan pendukung lainnya dalam nuansa yang rekreatif dan edukatif.

### b. Lokasi

Lokasi yang menjadi pilihan untuk Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta adalah di kawasan benteng Vastenburg yang terletak di Jl. Sudirman, Gladag, Surakarta.



Gambar 2  
Lokasi site

## 6. USER CHARACTERISTICS

Karakter pelaku dibedakan menjadi tiga, yaitu :

### a. Pelaku utama

Pelaku utama yaitu anak-anak dengan aktifitas utamanya menyalurkan dan mengembangkan bakat serta minat yang ada dalam diri setiap individu anak.

Anak sebagai anggota tetap sanggar dibedakan menjadi dua jenis menurut pembagian pertumbuhan usia anak :

- Anak masa pra sekolah ( 2-6 tahun )
- Anak masa sekolah ( 6-12 tahun )

### b. Pelaku pelengkap

Pelaku pelengkap yaitu orang tua atau dewasa lainnya yang mengantar dan menemani anak-anak belajar.

### c. Pelaku penunjang

#### 1) Pengelola

yaitu pihak yang mengelola kegiatan yang ada dalam sanggar seni rupa anak baik intern maupun ekstern seperti permasalahan administrasi, teknisi mekanikal dan elektrik

#### 2) Pemandu pelatihan

Pemandu merupakan staff pengajar yang membina anak-anak untuk memberikan pelatihan maupun memandu dalam mengembangkan kreativitas.

#### 3) Pengunjung

Masyarakat yang hanya sekedar datang untuk melihat jalannya aktifitas yang diadakan pada sanggar kreativitas seperti, permainan, pameran dan perlombaan

#### 4) Pedagang kecil

Merupakan pelaku penunjang yang menjual souvenir di retail-retail yang disediakan di sanggar.

## 7. CLIENTS DATA

### a. Prospective Clients

Kepemilikan dari Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta adalah sebuah yayasan yang bergerak di bidang seni, pendidikan dan budaya di bawah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

**b. Clients Requirement**

**1) Fungsional**

Bangunan sanggar kreativitas anak merupakan bangunan yang mewadahi fungsi-fungsi ruang yang dibutuhkan anak dalam pelatihan untuk pengembangan minat anak yang disesuaikan dengan kondisi fisik anak dan psikologi perkembangan anak.

Anak-anak mempunyai sifat :

- Ceria
- Aktif dinamis
- Bebas
- Spontan
- Cepat bosan
- Ingin dilindungi

**2) Performance**

Seluruh bagian bangunan bisa digunakan untuk bermain.

**8. THESIS STATEMENT (ARCHITECT RESPOND)**

**a. Fungsional**

Secara fungsional bangunan sanggar kreativitas anak merupakan bangunan yang dirancang untuk mendukung bakat dan minat anak, sehingga semua ruang merupakan area untuk belajar dan bermain maka ruang-ruang tersebut :

**1) Nyaman**

- Non fisik

Kenyamanan yang berhubungan langsung dengan perasaan manusia terhadap lingkungan sekitarnya.

- Fisik

Kenyamanan untuk mendapatkan derajat kemudahan atau kurangnya kesulitan manusia dalam melakukan rangkaian kegiatan.

**2) Aman**

Anak bergerak bebas, maka bangunan harus memberikan keamanan dalam artian, anak aman dari gangguan diluar wadah tersebut dan aman dengan menggunakan fasilitas yang disediakan.

**b. Performance**

Bentuk sanggar kreativitas anak menggunakan idiom-idiom karya Michael Graves dan permainan anak untuk pendekatan karakter ruang.

**9. DESIGN METHODS**

**a. Fulfilling Technical Requirement**

Untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta yang merupakan wadah yang digunakan untuk anak-anak sebagai tempat mengembangkan bakat dan minat, maka bangunan tersebut harus sesuai dengan kebutuhan anak baik dalam segi bentuk, fungsi dan teknis bangunan dengan memadukan idiom-idiom karya Michael Graves dan permainan anak sebagai ungkapan karakter ruang.

**b. Analizing Similar Projects**

Merupakan studi banding tipologis dari berbagai macam bangunan yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan dalam penyusunan konsep perencanaan dan perancangan Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta. Sumber-sumber yang dapat dijadikan studi banding tersebut adalah :

**1) Built Projects**

- Jerry Lewis Elementary School
- United Community Day Care Center, Brooklyn
- Harold E. Jones Child Center

**2) Design Reference**

- The Portland Building
- Regional Library San Juan Capistrano
- The Environmental Education Center

**c. Transformation**

Untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan arsitektural dari bangunan Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta yaitu **menganalisa Permainan Anak dan idiom-idiom karya Michael Graves dan untuk ditransformasi ke penampilan bangunan.**

## **BAB II**

### **PERSYARATAN TEKNIS**

#### **2.1 Sebuah Pendekatan Sanggar Kreativitas Anak**

Sanggar Kreativitas Anak merupakan wadah untuk mengembangkan bakat dan kreativitas anak yang dapat menjadi tempat untuk belajar, berkreasi, berekreasi dan bermain. Fasilitas yang diwadahi dalam sanggar mampu memberikan rangsangan pada anak untuk meningkatkan kekreativitasan dalam suasana yang nyaman dan aman. Perilaku dan karakter psikologis anak berperan dalam menentukan pola aktivitas yang terdapat di sanggar.

#### **Pengguna**

- Anak yang mengembangkan kreativitas
- Orang tua atau dewasa yang mengantarkan dan mengawasi anak
- Pemandu untuk membina dan mengarahkan pengembangan kreativitas anak
- Pengelola yang menangani urusan administrasi dan operasional
- Pengunjung yang melihat-lihat kegiatan yang diadakan
- Pedagang yang menjual souvenir, alat permainan dan perlengkapan anak

#### **2.2 Teknis Fungsional Sanggar Kreativitas Anak**

Dalam kajian ini akan dibahas tentang persyaratan teknis dari sanggar kreativitas anak yang berhubungan dengan perilaku dan karakter anak sehingga bangunan tersebut akan memberikan keamanan dan kenyamanan pelaku kegiatan terutama anak-anak baik dari segi fisik maupun psikologis.

Semua bagian bangunan yaitu ruang dalam maupun ruang luar merupakan area untuk mengembangkan kreativitas anak baik belajar maupun bermain.

Untuk mendapatkan kualitas ruang yang baik dan dapat menciptakan suasana yang mendukung kegiatan didalamnya, maka ruang-ruang tersebut harus memberikan :

- kebebasan dan keleluasaan anak dalam bergerak sehingga anak tidak merasa tertekan
- kemudahan dalam menggunakan fasilitas-fasilitas yang disediakan
- rangsangan untuk berkreasi dan aktif
- kesan tidak monoton sehingga anak tidak cepat bosan
- keamanan terutama untuk anak sehingga terhindar dari hal-hal yang membahayakan

- kenyamanan untuk beraktivitas baik secara fisik maupun non fisik
- kontrol terhadap anak sehingga memberikan kemudahan orang tua untuk menjaga dan mengawasi kegiatan anak.

### 2.2.1 Area bermain outdoor

#### Luas Area bermain outdoor

Area bermain dibedakan menjadi dua, yaitu:

- pasif
- Aktif

Standar luas area bermain untuk anak 100 sq ft hingga 300 sq ft.

Diambil 1 ft = 0.3048 m

$$1 \text{ sq ft} = 0,0929 \text{ m}^2$$

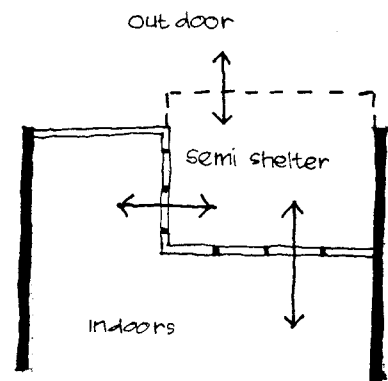
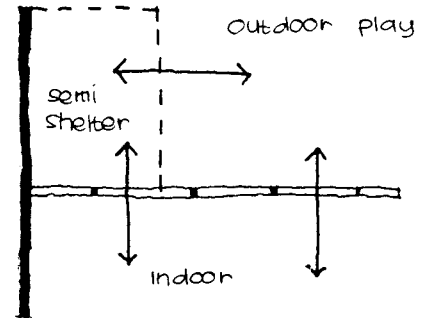
Luas rata-rata = 150 sq ft atau 14 m<sup>2</sup>

Luas semi shelter = 20 sq ft atau 1,8 m<sup>2</sup>

Standar rata-rata untuk area bermain:

$$\begin{aligned} \text{Luas total area bermain per anak} &= (14 + 1,8) \text{ m}^2 \\ &= 15,8 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

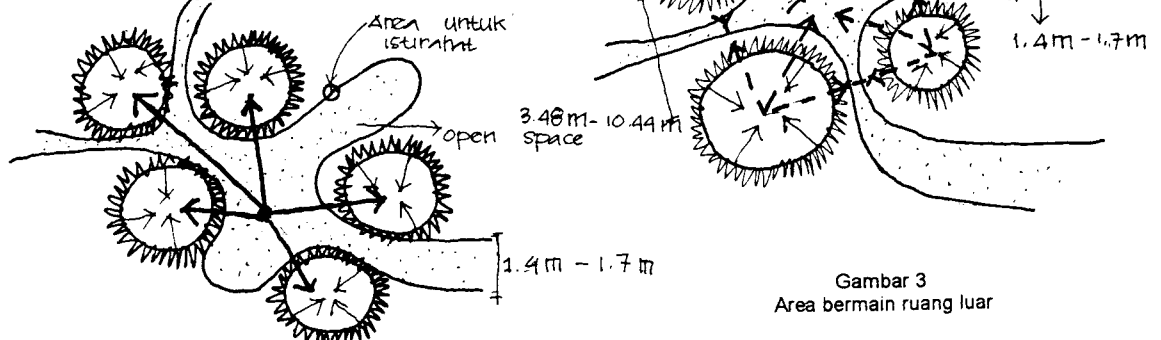
- Area bermain pasif = 15,8 m<sup>2</sup> x 0.30 = 4,74 m<sup>2</sup>
- Area bermain aktif = 15,8 m<sup>2</sup> x 0.70 = 11,06 m<sup>2</sup>



Sumber: Patterns for Designing Children's Centers

#### Area bermain aktif ruang luar

Terdiri dari beberapa aktivitas permainan dengan jarak setiap kelompok permainan 3.48 m hingga 10.44 m



Gambar 3  
Area bermain ruang luar



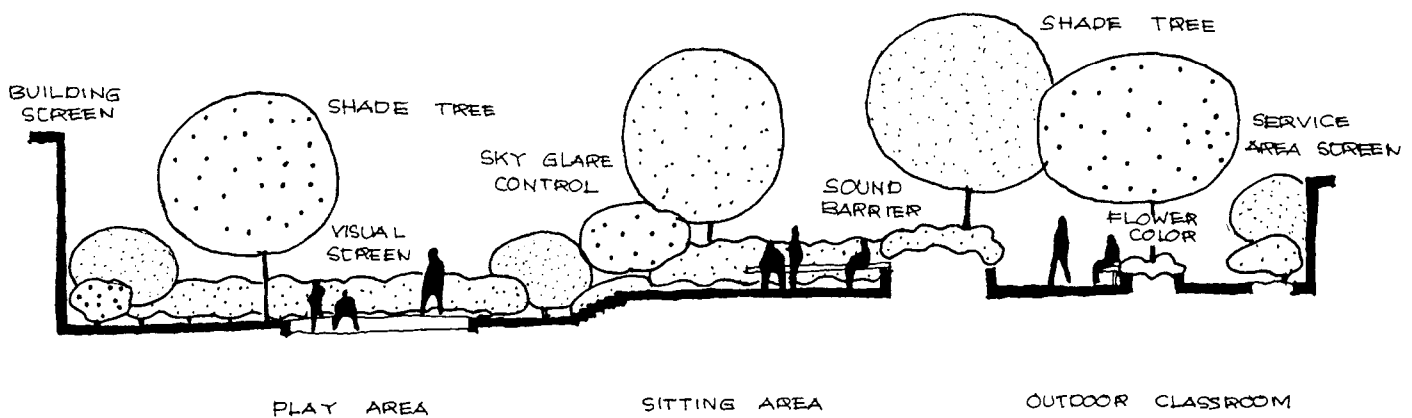
---

Untuk keamanan anak permukaan lantai yang ideal menggunakan material yang lembut seperti:

- Rumput
- Aspal

### Open space

Open space yang ada digunakan anak sebagai area outdoor mengembangkan kreativitas dengan belajar maupun bermain.



Gambar 4  
Open space

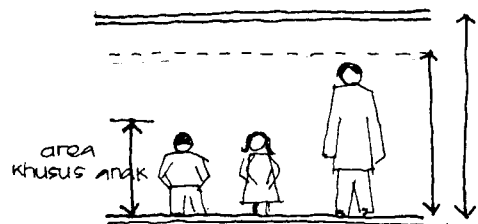
## 2.2.2 Ruang dalam

Merupakan ruang yang terdapat didalam bangunan yang terbagi dalam beberapa kelompok ruang dengan kegiatan utamanya untuk anak. Sesuai dengan fungsi dan kegiatan yang diwadahi, serta karakter pemakai utama sanggar, maka ruang dalam menampilkan karakter bermain anak sebagai bangunan yang dinamis, bebas, ceria dan non formal.

### a. Area bermain indoor

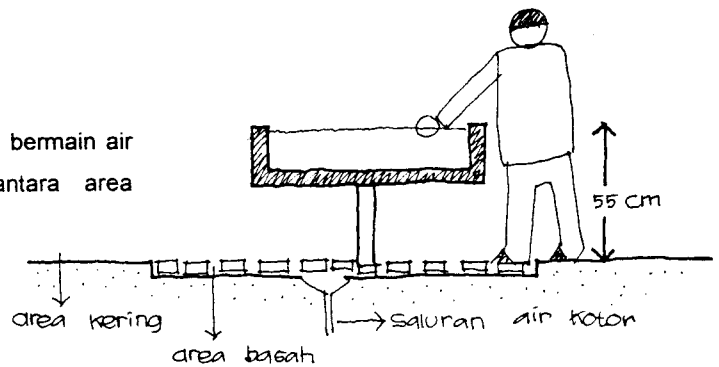
#### Ukuran tinggi ruang

Ketinggian ruang sebagai pusat untuk anak seharusnya berorientasi untuk anak tetapi juga perlu diperhatikan untuk dewasa sebagai pertimbangan estetika dan fungsi.



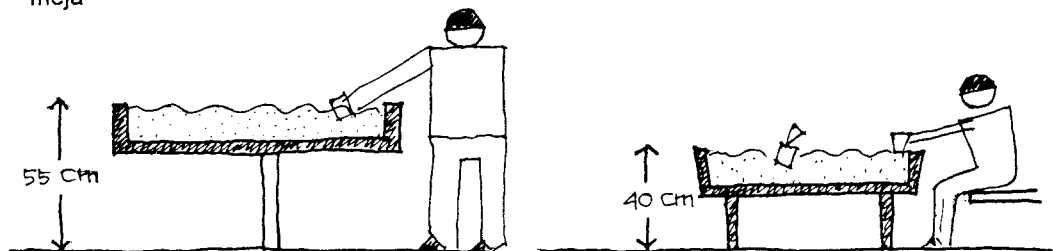
#### Area bermain air

Untuk kenyamanan pemakai, area bermain air dibuat dengan membedakan antara area basah dan kering.



#### Area bermain pasir

Area bermain pasir yang diletakkan pada meja



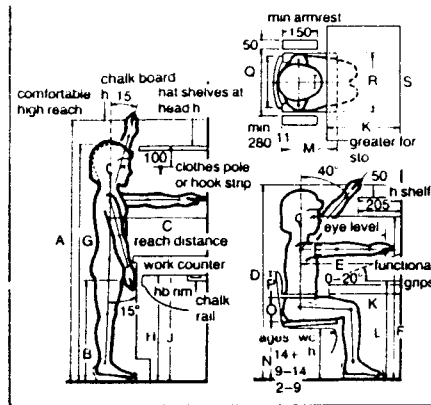
Gambar 5  
Area bermain indoor

Area bermain pasir dilantai



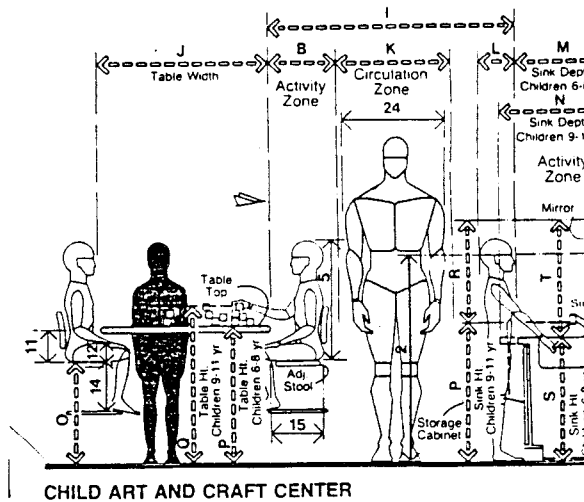
**b. Ruang pelatihan**

Untuk memberikan kenyamanan pada anak dalam mengembangkan kreativitas, memerlukan furniture atau pasangan meja kursi yang disesuaikan dengan ukuran tubuh anak.



Gambar: Dimensi tubuh anak terhadap furnitur

Sumber: Neufert architect's Data

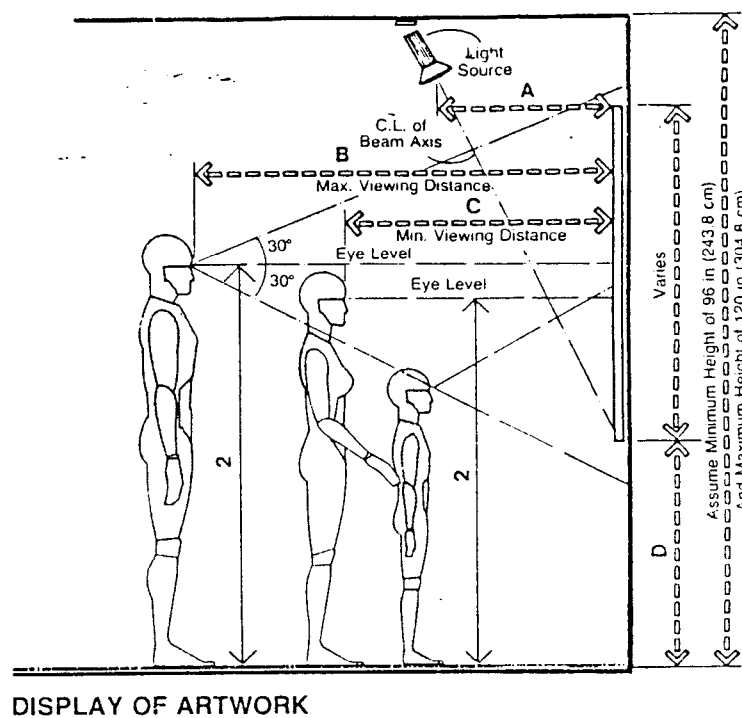


Gambar 6  
Dimensi tubuh anak terhadap furnitur

Sumber : Human Dimension & Interior Space

c. Ruang pameran

Ruang pameran merupakan tempat untuk memamerkan hasil karya anak baik karya seni lukis, ketrampilan dan sebagainya. Ruang pameran sebagai ruang publik yang mana karya yang dipamerkan dapat dilihat oleh pengunjung dari berbagai jenis kalangan baik anak maupun dewasa, maka untuk mendapatkan kenyamanan visual diperlukan ukuran atau standard untuk memajang karya seni yang ditampilkan. Perletakan yang tepat akan memberikan kenyamanan terutama untuk mata.



Gambar 7  
Jarak pengamatan terhadap objek

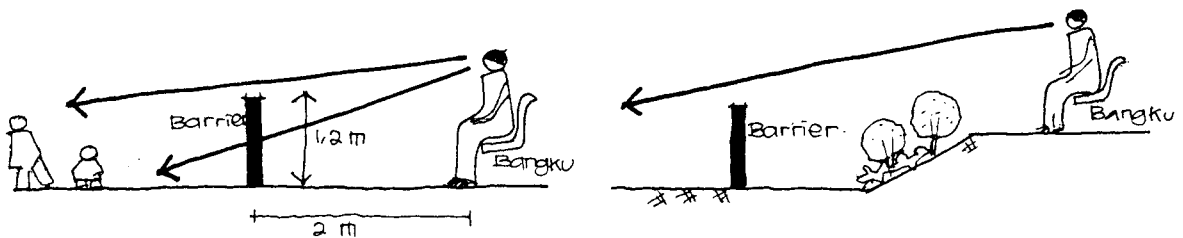
### 2.2.3 Ruang kontrol

Ruang kontrol sebagai area untuk mengawasi kegiatan anak belajar dan bermain.

Persyaratan ruang kontrol;

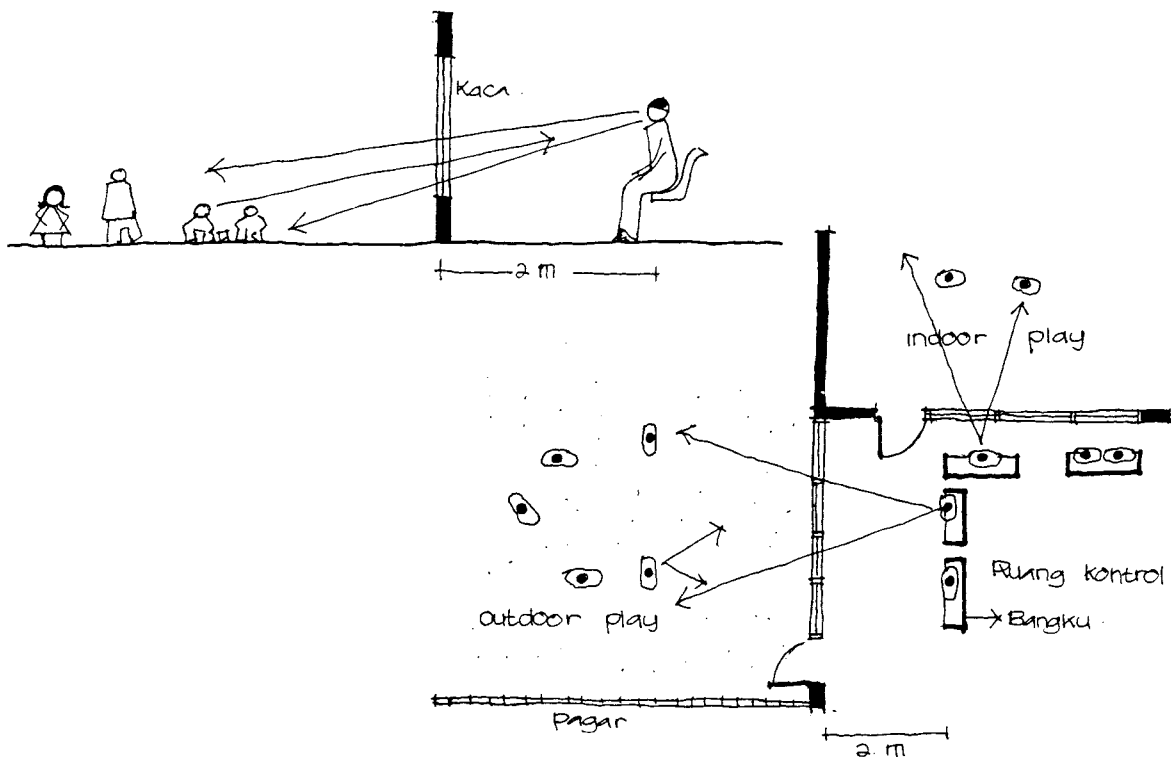
- Adanya pembatas

Ruang untuk anak dan orang tua diberi pembatas atau barrier sehingga tidak mengganggu aktivitas anak.



- Transparan

Ruang kontrol transparan sehingga antara orang tua dan anak dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 8  
Ruang kontrol

## Kontrol pengamanan

### a. Pengamanan dari bahaya fisik

Pengamanan untuk anak secara fisik sehingga tidak membahayakan anak ketika bermain:

- menggunakan bahan-bahan yang lunak
- menghindari bentuk-bentuk lancip
- menggunakan pembatas pengaman

Pada bangunan dapat diterapkan pada:

#### **Bahan-bahan permukaan lantai**

Menggunakan bahan-bahan lantai yang disesuaikan dengan fungsi ruang sebagai area bermain dan juga lantai yang tidak menyebabkan anak tidak terluka jika anak terjatuh dan tidak licin. Lantai menggunakan bahan-bahan yang lembut atau lunak, seperti:

- Ruang dalam, menggunakan bahan-bahan sintesis seperti karpet.
- Ruang luar, menggunakan rumput, pasir, aspal.

Untuk ruang atau area bermain tertentu menggunakan permukaan lantai yang keras seperti:

- Beton semen
- Kerikil
- Batu-batuan

#### **Tangga dan ramp**

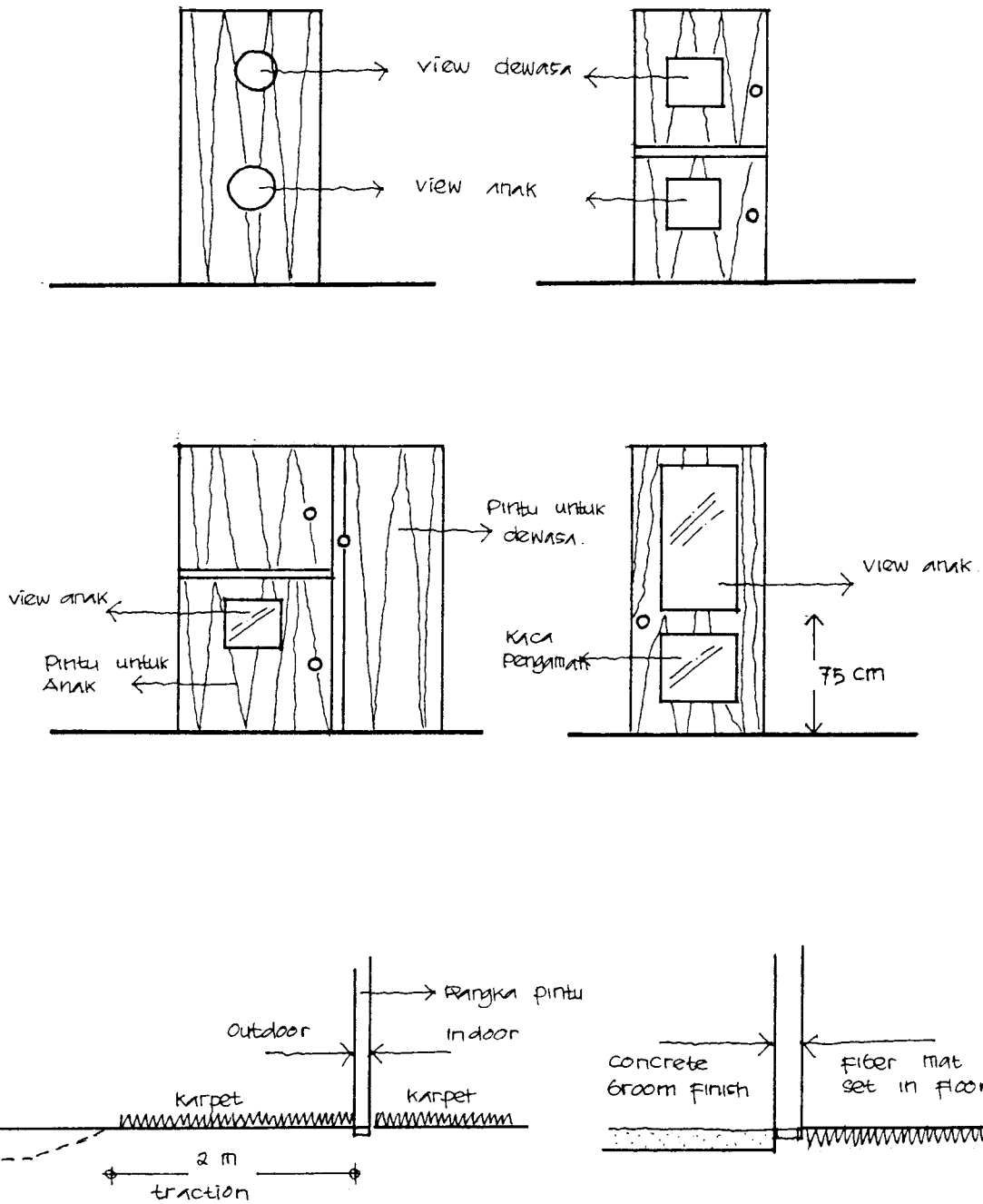
- Tangga menggunakan permukaan yang tidak licin dan tepi diberi karpet.
- Ramp tidak curam dan tidak licin
- Tangga dan ramp diberi pagar pengaman

#### **Perabot**

Perabotan yang digunakan tidak tajam dengan tepi-tepi perabot *dinaad* atau dipotong sudutnya.

### b. Pengamanan dari bahaya non fisik

Pengamanan ini adalah pengamanan dari bahaya gangguan dari luar, seperti orang-orang diluar pengguna fasilitas dengan membuat pagar pengaman pada sekeliling bangunan.



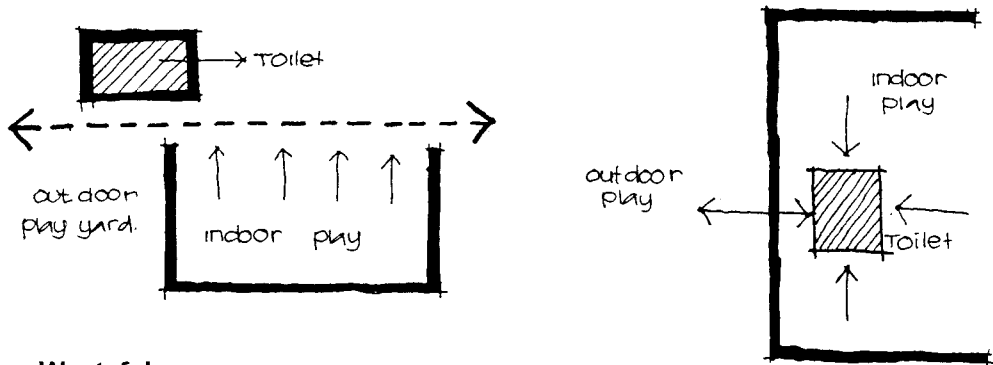
Bermacam pola pintu sebagai penghubung ruang dalam dan ruang luar

Gambar 9  
Bermacam pola pintu

### 2.2.4 Toilet

Untuk kenyamanan maka penyediaan toilet dibedakan berdasarkan pemakainya yaitu anak dan dewasa.

Lokasi toilet berdekatan dengan area aktivitas anak sehingga mudah diawasi.

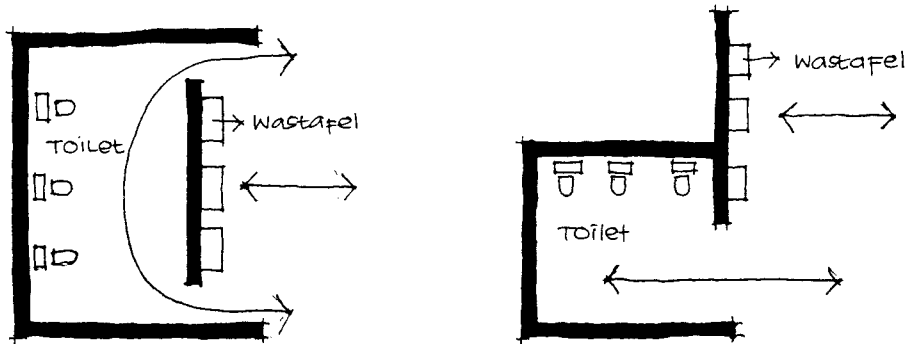


### Wastafel

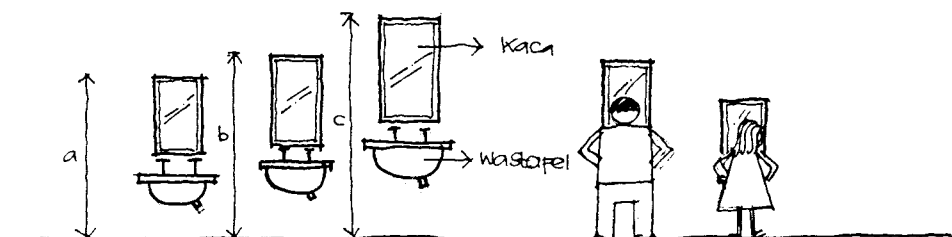
Dalam pusat fasilitas anak, bak pencuci tangan anak mempunyai tiga fungsi dasar yaitu:

- Sesudah dari toilet
- Sebelum dan sesudah makan
- Setelah bermain

Lokasi wastafel berada di dekat area toilet tetapi tidak didalam area toilet.

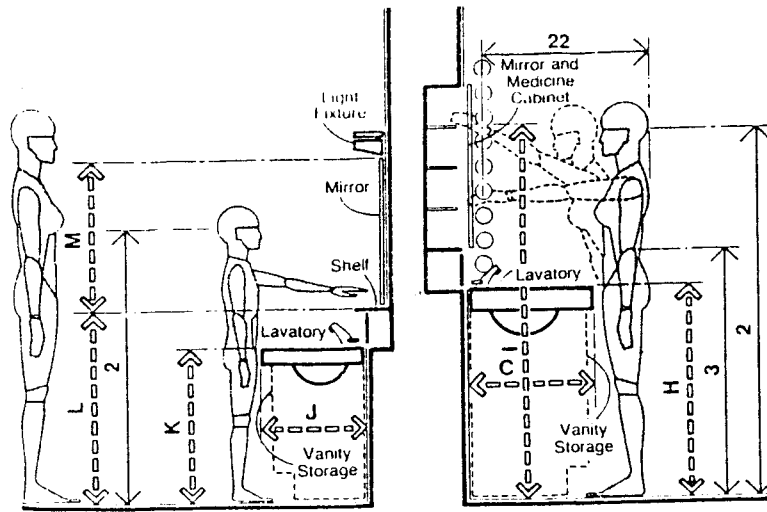


Ketinggian wastafel dibedakan menjadi tiga macam sesuai dengan umur dan tinggi badan anak.



Gambar 10  
Toilet untuk anak





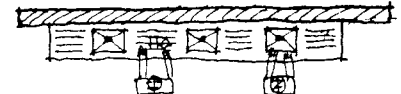
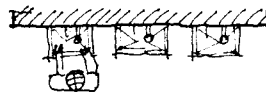
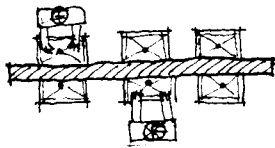
LAVATORY / FEMALE AND CHILD ANTHROPOMETRIC CONSIDERATIONS

Gambar: Perbandingan pemakai lavatori

Sumber : *Human Dimension & Interior Spac*

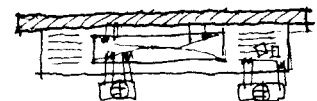
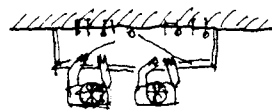
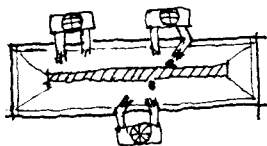
Wastafel atau bak cuci tangan anak terdiri dari beberapa jenis yaitu:

- Individu



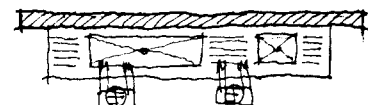
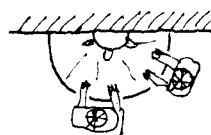
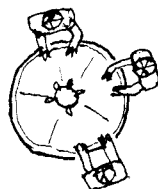
Wastafel menempel pada dinding

- Group atau kelompok



Wastafel berdiri sendiri

wastafel menempel pada dinding

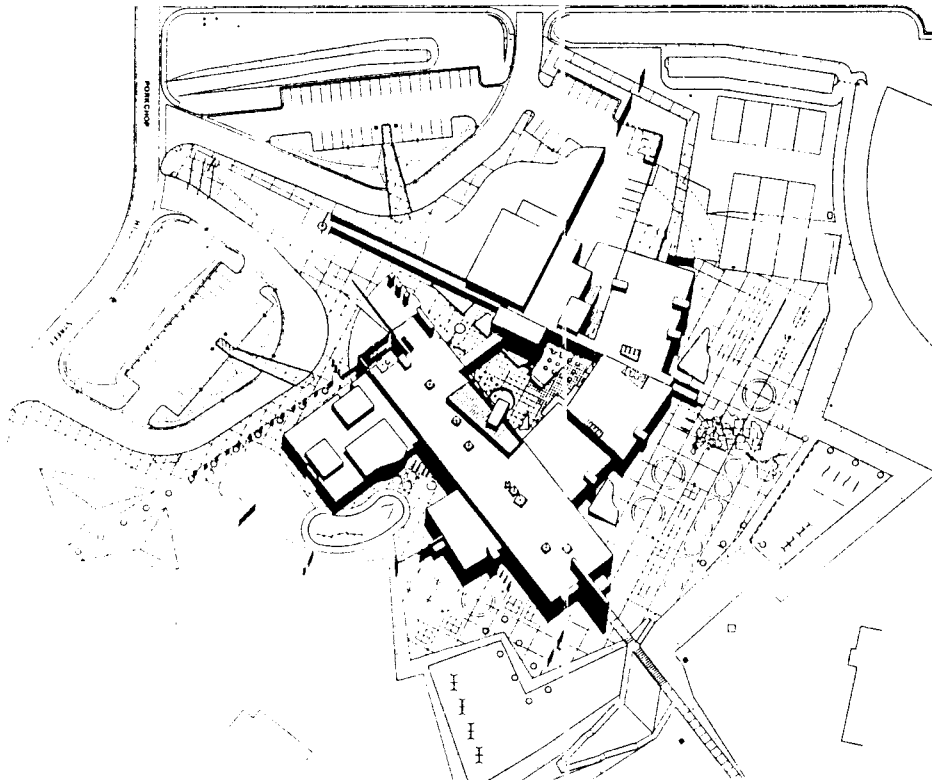


### 2.3 Studi kasus

Pada bagian ini akan membahas beberapa bangunan sejenis yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam perancangan Sanggar Kreativitas Anak. Bangunan-bangunan tersebut antara lain:

#### Jerry Lewis Elementary School

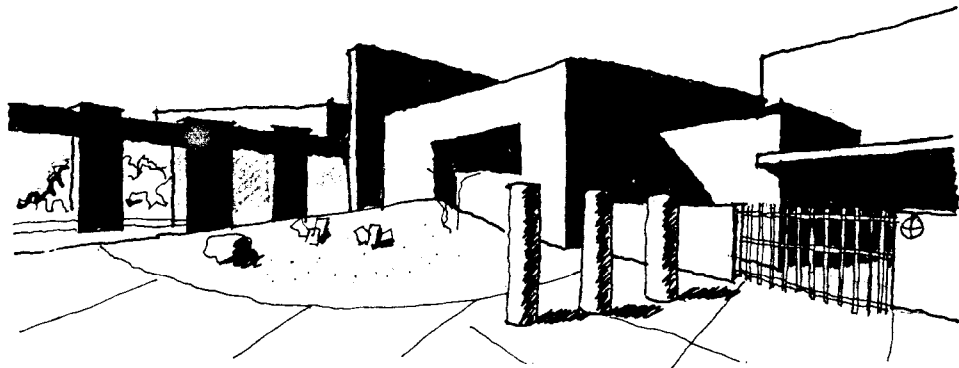
Bangunan sekolah ini dirancang dengan menggunakan metafor yang menggambarkan bangunan dengan konteks padang pasir. Bentuk-bentuk massa dan warna bangunan merupakan perpaduan antara sekolah dengan lansekap alami sekitar. Sekolah berada di kawasan perumahan militer dengan merespon orientasi site, pedestrian dan aksis jalur lalu lintas.



Gambar 12  
Situasi Jerry Lewis Elementary School  
Sumber: *International Year Book*

**a. Penampilan Ruang Luar**

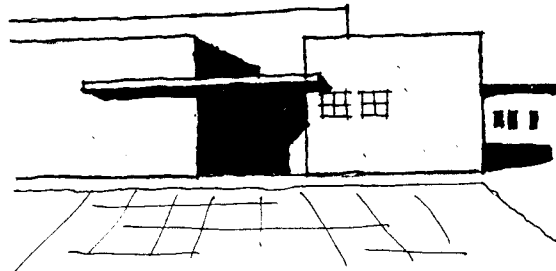
Massa bangunan menyesuaikan dengan kondisi lingkungan yaitu bukit kecil memanjang dikejauhan dengan sedikit tanaman. Tampilan bangunan luar terlihat sederhana dengan menggunakan bentuk kotak-kotak yang disusun atraktif dan memanjang horizontal dan pola warna dasar bangunan menggunakan warna tua seperti ungu, lembayung, kuning tua dan biru langit.



Gambar 12  
Penampilan ruang luar

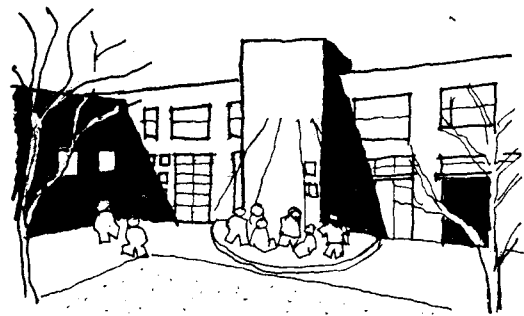
**Penampilan bangunan**

Bentuk-bentuk grid kaku dan dinding tebal untuk menahan angin gurun yang sangat kuat dilingkungan tersebut.



**Area bermain**

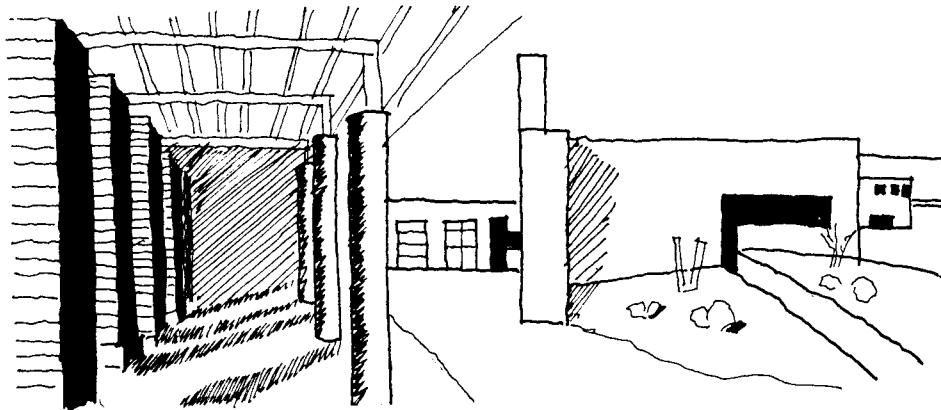
Aktivitas bermain difokuskan di halaman bangunan yang dikelilingi dengan tembok-tembok dan terlihat sembunyi



Gambar 13  
Area bermain

### Entrance

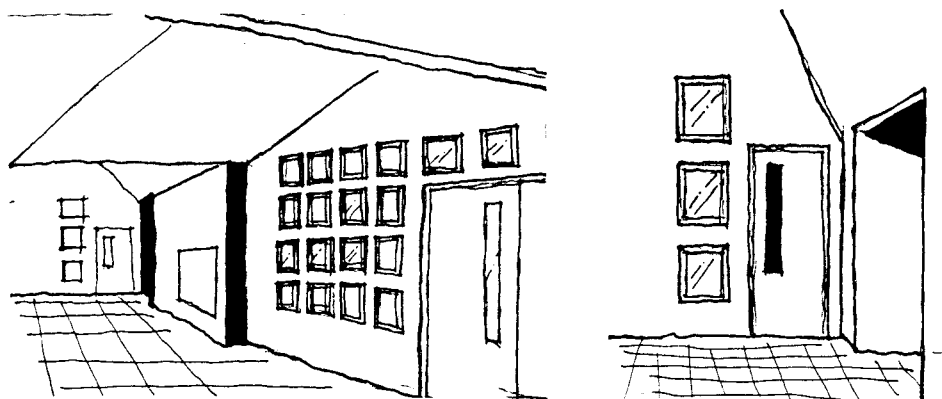
Pintu masuk bangunan melalui koridor, dengan tampilan material tiang yang berbeda-beda



Gambar 14  
Entrance pada bangunan

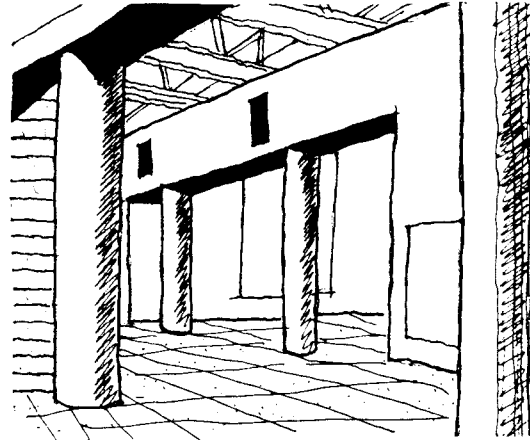
### b. Ruang dalam

Penampilan dinding yang berbeda-beda disesuaikan dengan sifat dan aktifitas anak-anak sehingga tidak cepat bosan. Dinding diberi bukaan-bukaan atau jendela dengan susunan yang bervariasi dan area untuk melukis atau menempel gambar.

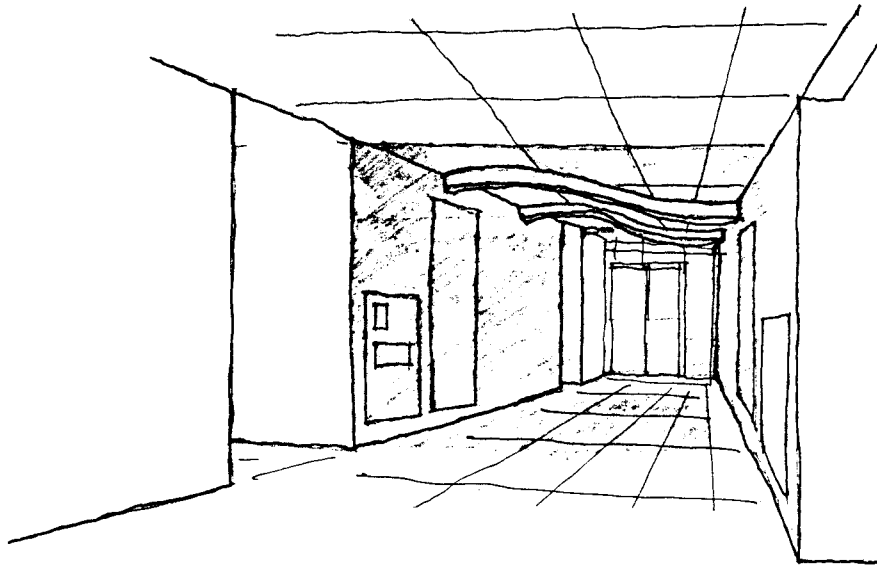


Gambar 15  
Penampilan ruang dalam

Sifat anak yang lincah dan aktif, maka untuk keamanan anak menggunakan bentuk-bentuk dan bahan yang tidak berbahaya, seperti kolom-kolom tidak bersudut lancip dan menggunakan lantai yang dilapisi karpet.



Penampilan koridor yang berbeda-beda untuk mendapatkan suasana yang variatif.



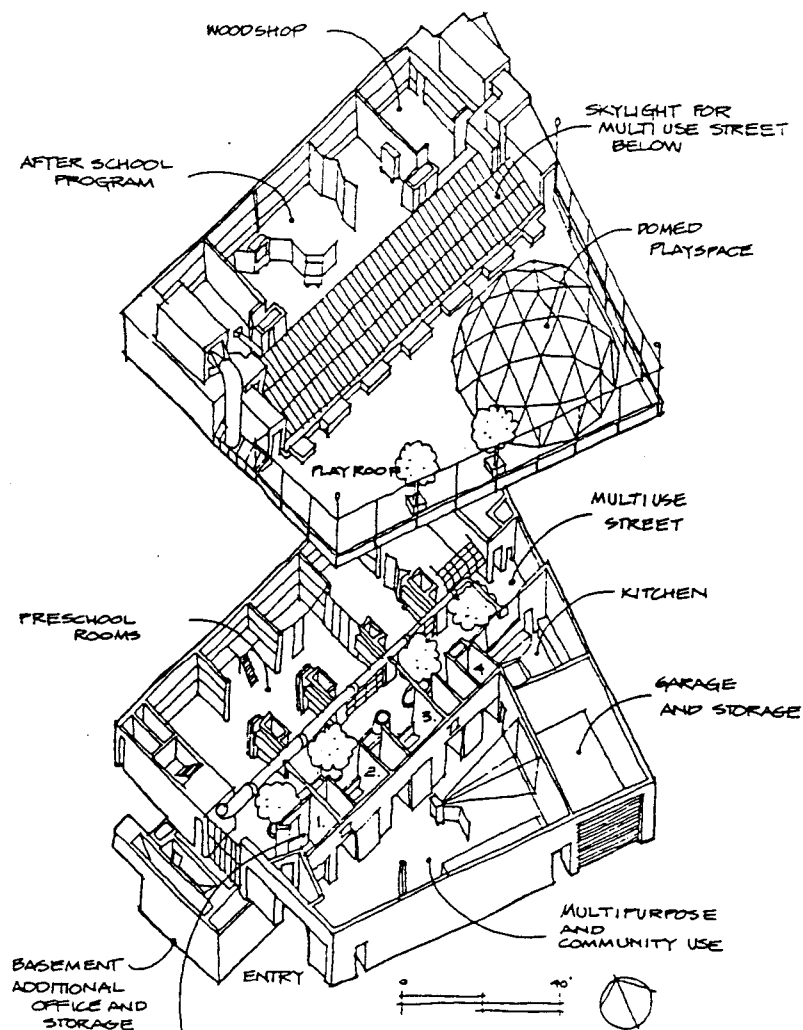
Gambar 16 Persimpangan pada koridor

Untuk menciptakan kenyamanan pada anak dipenuhi dengan pemakaian furnitur pada ruang kelas disesuaikan dengan dimensi dan ukuran tubuh anak.

## United Community Day Care Center Brooklyn, New York

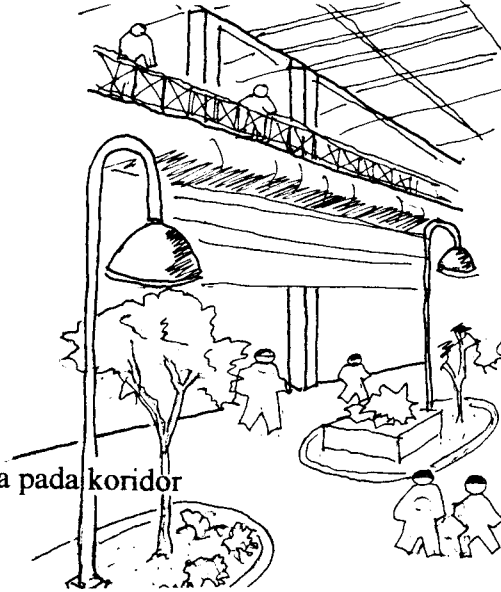
United Community Day Care Center merupakan pusat yang menyediakan pelayanan untuk anak usia prasekolah dan sekolah. Program yang diadakan adalah perhatian terhadap perkembangan dan pengetahuan yang meliputi interaksi group dan mampu menggunakan alat-alat permainan yang disediakan.

Site terletak dikawasann Mixed-used Brooklyn dan mempunyai luasan site yang terbatas sehingga perluasan bangunan dinaikkan menjadi dua lantai, serta basement. Lantai pertama digunakan untuk kantor, ruang multi fungsi, ruang kelas prasekolah dan dapur, sedangkan lantai kedua digunakan sebagai ruang kelas anak usia sekolah dan area bermain terbuka. Basement sebagai ruang kantor tambahan dan gudang.



Gambar 17  
Aksonometri pada United Community day Care Center

Keistimewaan pada bangunan ini adanya *skylight double-loaded corridor* yang berfungsi sebagai jalan. Koridor digunakan sebagai area multi fungsi yang mana menghubungkan ke ruang-ruang kelas, ruang bermain air, ruang makan, kantor dan sebagainya. Penataan koridor dilengkapi dengan taman yang berfungsi sebagai iklim buatan.



Gambar: Suasana pada koridor

#### **Area bermain**

Karena terbatasnya lahan menyebabkan area bermain luar ruangan diletakkan di atas atap lantai satu.

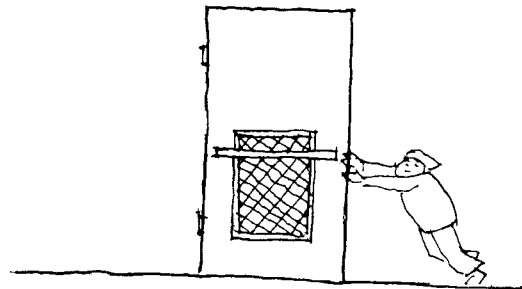
- Tidak cukup sebagai tempat bermain luar luar yang ramai
- Pot-pot tanaman yang ada di area bermain sangat baik sebagai peneduh tetapi mengganggu area bermain
- Shelter dome tidak berfungsi baik sebagai area bermain karena panas, sempit dan bentuknya tidak sesuai terhadap fungsi bangunan.

#### **Dinding**

Dinding antar ruang kelas merupakan dinding panel yang dapat dilipat sehingga sewaktu-waktu dapat dibongkar untuk kegiatan penting lain. Kenyamanan untuk anak-anak dipenuhi dengan penggunaan perabot yang sesuai dengan dimensi atau ukuran tubuhnya.

- **Pintu**

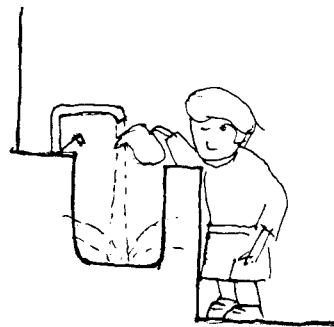
Pada bagian tertentu, pintu diberi jendela sesuai dengan ketinggian tubuhnya sehingga anak dapat melihat aktivitas ruang dalam dan ruang luar



Gambar 18  
Pintu untuk anak

- **Wastafel**

Wastafel terbuat dari stainless steel dengan bentuk agak dalam sehingga air tidak terpercik keluar

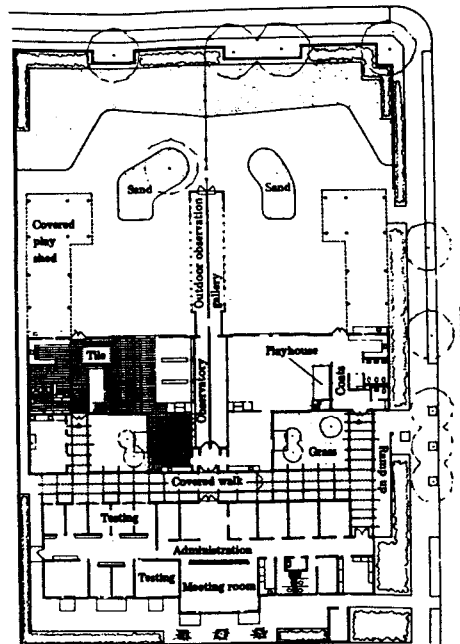


Gambar 19  
Bak cuci tangan untuk anak



### Harold E. Jones Child Center

Pusat anak yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan anak seperti perkembangan social, fisik dan intelektual. Bangunan terbagi secara simetri yaitu bagian timur dan barat yang masing-masing jenis kegiatan saling menyerupai.



Gambar 20  
Site plan pada Harold E. Jones Child Center

Kegiatan utama secara fungsional dibagi menjadi tujuh area kegiatan dengan penataan perabot yang mudah dipindahkan. Sebuah ruang dengan tingkat yang lebih tinggi dipisahkan dengan dinding kaca. Area tersebut:

- ruang balok, pasir dan permainan konstruktif
- ruang matematika dan pengetahuan
- ruang seni
- ruang baca
- ruang bercerita
- ruang ketrampilan
- ruang musik

Setiap ruang aktivitas hanya terdiri dari 3 sampai 5 anak.

#### Ruang bermain diluar ruang

Area ini berbentuk segiempat dengan akses yang mudah dari dalam, yang dilengkapi dengan area bermain transisi yang melindungi anak dari panas dan hujan. Sebagian besar area bermain berlantaikan aspal dan rumput.

Aspek terbaik pada area ini:

- Hubungan social yang baik
- Ruang dalam diatur secara fleksibel sehingga dapat diubah sesuai dengan kebutuhan
- Keseimbangan yang baik antara ruang besar dan ruang kecil, ruang ramai dan ruang tenang
- Ruang pengawasan yang baik yang digunakan oleh orang tua dan pemandu baik dari ruang dalam maupun ruang luar
- Pemisahan yang baik antara ruang penelitian dan ruang anak dengan jalan dan pintu masuk yang jelas
- Penyediaan area dan fasilitas bermain secara berkelompok yang memungkinkan anak-anak dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan anak yang lain
- Pemakaian perabot yang sesuai dengan dimensi dan ukuran proporsi tubuh anak
- Penggunaan jendela-jendela pembatas ruang yang memungkinkan anak dapat melihat orang tuanya atau sebaliknya sehingga memberikan ketenangan

## BAB III

### KAJIAN TEORI

Dengan melihat fungsi Sanggar Kreativitas Anak ini sebagai tempat mengembangkan kreativitas anak, maka penulis menggunakan permainan anak dan idiom-idiom karya *Michael Graves* sebagai ungkapan karakter ruang.

#### 3.2 Tinjauan Permainan Anak

##### Arti bermain bagi anak

Sejak kecil anak senang bermain. Gejala ini dapat terdapat pada anak-anak manapun berada. Makin maju perkembangan motoriknya makin banyak waktunya digunakan untuk bermain-main. Dalam bermain anak-anak penuh kesibukan dan keasyikan. Kesibukan yang dilakukan tidak beraturan, sebentar-sebentar anak berganti alat permainan.

Bermain mempunyai pengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut *Bettelheim* kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Dalam suasana bermain ada dua faktor penting yaitu fantasi dan kebebasan. Sekalipun terdapat aturan-aturan bermain yang harus dipatuhi, namun dalam setiap permainan pasti terdapat kebebasan dan kemungkinan-kemungkinan baru.<sup>1</sup>

Pada fungsi sanggar kreativitas anak sebagai tempat belajar dan bermain untuk mengembangkan kreativitas anak, dimana bermain bagi anak merupakan proses belajar. Pada usia kanak-kanak bermain adalah dunianya.

Banyak ahli yang berpendapat bahwa pada hakekatnya kegiatan belajar pada anak adalah bermain. Karena didalam permainan itu terdapat dimensi: *Pengembangan segenap kemampuan di tengah iklim kebebasan.*<sup>2</sup>

Setiap anak memiliki insting untuk bermain yaitu kebutuhan untuk berkreativitas dalam pola tertentu yang sangat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Semua pengalamannya dengan kegiatan bermain-main, akan memberikan dasar yang kokoh kuat bagi pencapaian macam-macam-macam ketrampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian

---

<sup>1</sup> Kartono, Kartini, 1995, *Psikologi Anak; Perkembangan Anak*, mandar Maju, Bandung

hari. Menurut Sutton-Smith mengatakan pentingnya pengaruh bermain bagi anak yaitu, " *Bermain bagi anak terdiri atas empat mode dasar yang membuat kita mengetahui tentang dunia- meniru, eksplorasi, menguji dan membangun*"

Sehingga bagi anak permainan mempunyai nilai dan arti yaitu, sebagai:<sup>3</sup>

- permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak
- Dengan permainan dan situasi bermain anak bisa mengetest dan<sup>2</sup> mengukur kemampuan serta potensi diri.
- Dalam situasi bermain anak bisa menampilkan fantasi, bakat-bakat, dan kecenderungannya.
- Di tengah permainan itu setiap anak menghayati macam-macam emosi, karena permainan bisa memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan
- Permainan itu menjadi alat pendidikan
- Permainan memberikan kesempatan pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan, dan bertindak secara jujur serta loyal
- Dalam bermain anak belajar menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniah dengan suasana hati kesungguhan

Bermain mempunyai sifat :

- bersifat bebas (tidak terlalu terikat oleh syarat)
- tidak berorientasi hasil, tujuannya hanya kesenangan dalam bermain
- hasilnya (kesenangan) ada dalam kegiatan itu
- hakikatnya untuk anak

Sedangkan dalam suasana permainan itu terdapat faktor;<sup>4</sup>

- kebebasan
- harapan
- kegembiraan
- unsur ikhtiar
- siasat untuk mengatasi hambatan

---

2. Ibid 1

3. Ibid 1

4. Ibid 1

### Bentuk Permainan

Bentuk permainan dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu <sup>5</sup>:

a. Permainan gerak atau fungsi

Permainan yang dilaksanakan anak dengan gerakan-gerakan, dengan tujuan untuk melatih fungsi tubuh terutama melatih panca indra

Contoh : anak melempar-lemparkan benda, menggerak-gerakkan kaki dan meremas-remas benda, melompat-lompat, berlari-larian.

b. Permainan fantasi atau peran

Seorang anak melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasi. Ia memerankan suatu kegiatan seolah-olah sungguhan.

Contoh : bermain mobil-mobilan dengan membalikkan kursi, berperan sebagai ABRI atau ayah, sekolah-sekolahan, perang-perangan.

Main sandiwara juga dianggap permainan ilusi karena dalam permainan itu anak banyak melakukan sesuatu peranan tertentu, misal sebagai guru, dokter.

c. Permainan reseptif (menerima)

Anak mengambil atau menerima sesuatu terus diolah didalam jiwanya. Misal anak mendengarkan cerita atau melihat gambar-gambar, anak tampaknya diam tidak melakukan sesuatu tetapi jiwanya, pikirannya, perasaan dan fantasinya yang aktif.

d. Permainan bentuk

Anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya atau juga merusak (destruktif) suatu karya yang ada karena ingin tahu atau ingin merubahnya. Alat permainan dan bahan perinan yang paling baik digunakan ialah: materi tanpa bentuk, seperti lilin, malam, kertas, air, tanah liat, balok-balok, kayu, pasir.

Permainan konstruksi ini banyak memberi manfaat terhadap perkembangan anak, anak memperoleh pengalaman tentang dunia dan penguasaannya atas benda-benda dan keadaan sekitarnya dengan mencoba-coba atau eksperimen.

Sedangkan menurut *Hurlock* kategori permainan dibedakan menjadi dua, yaitu <sup>6</sup>:

a. Bermain aktif

Bermain yang kegembiraan timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Bentuk dari bermain aktif antara lain seperti bermain bebas dan spontan, dramatisasi, melamun, koleksi, konstruktif, musik, eksplorasi dan olah raga.

b. Bermain pasif atau hiburan

Merupakan bentuk bermain pasif, tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain. Bentuk dari bermain pasif

---

<sup>5</sup>. Ahmadi, Abu, 1977, *Ilmu Jiwa Anak*, Toha Putra, Semarang

antara lain seperti membaca, menonton film atau TV, mendengarkan radio atau musik.

Dalam bermain, anak membutuhkan alat-alat permainan, dimana alat-alat tersebut disesuaikan dengan tingkat permainan, yaitu:

- a. Mula-mula anak bermain dengan dirinya sendiri, bermain dengan tangan, kaki, jari dan suara yang keluar dari mulutnya. Pada tingkat ini anak belum membutuhkan alat-alat bermain yang berada diluar dirinya.
- b. Lebih kurang tiga tahun anak membutuhkan teman bermain, mula-mula bermain sendiri kemudian bermain dengan anak lain tetapi masing-masing asyik dengan permainannya sendiri.
- c. Sesudah itu disusul adanya dorongan untuk bermain bersama-sama dengan anak lain dengan kedudukan sama.
- d. Permainan bersamadisusul permainan dengan pimpinan, pimpinan bermain dipegang oleh salah seorang diantara mereka.
- e. Pada tingkat timbulnya fantasi, anak ingin bermain dengan alat-alat seperti balok, tanah liat, pasir untuk menciptakan sesuatu yang dikehendaki sesuai dengan kemampuan kepandaiannya sendiri.
- f. Lebih kurang enam tahun anak gemar bermain sandiwara, mendengarkan cerita atau dongeng. Pada tingkat ini anak sudah mulai dapat tunduk kepada pimpinan.

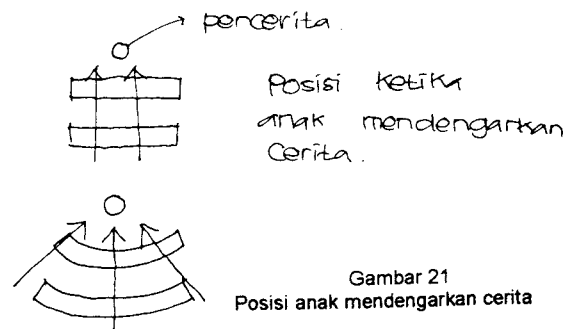
Sedangkan pada kajian ini yang menjadi hal penting dalam perancangan bangunan ini dengan menggunakan bentuk permainan anak untuk ditransformasi sebagai ungkapan karakter ruang. Untuk memudahkan dalam pengelompokan maka digunakan jenis permainan yang umum, di sekitar lingkungan anak-anak.

### 1. Permainan fantasi

#### Bercerita

- a. Pelaku permainan
  - Aktif = pencerita
  - Pasif = pendengar
- b. Perlengkapan
 

Bisa menggunakan alat sebagai mediator atau tanpa alat



Gambar 21  
Posisi anak mendengarkan cerita

**Drama**

- a. Pelaku permainan
  - individu
  - kelompok
- b. Perlengkapan
  - Peralatan yang mendukung permainan mereka

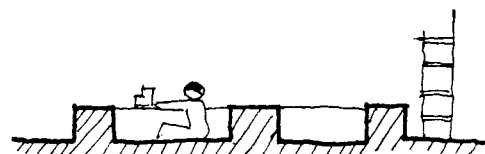
Dalam permainan ini, anak sendiri yang memainkan peran penting menirukan karakter yang dikagumi dengan suasana yang merupakan reproduksi suasana yang sebenarnya, karena ruang yang dibutuhkan yang mendukung imajinasinya.



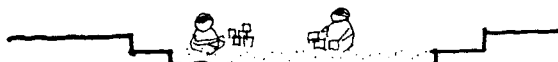
Anak bermain boneka.

**2. Permainan konstruksi**

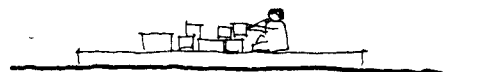
Permainan membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, kertas dan lain-lain



Anak menyusun balok-balok



Anak bermain di kolam pasir



Anak menyusun balok-balok.

Gambar 23  
Anak bermain konstruksi

**3. Permainan gerak**

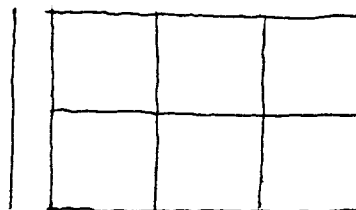
Permainan gerak yang digunakan dibedakan berdasarkan alat dan bidang geraknya.

**Permainan dengan bidang geraknya**

**Gobag Sodor**

Nama permainan

- a. Gobag berarti bergerak dengan bebas.  
Nggobag berarti berjalan memutar.
- b. Pelaku atau Peserta
  - Jumlah = 2 kelompok



- Usia = 10 tahun
- Jenis kelamin = laki-laki atau perempuan

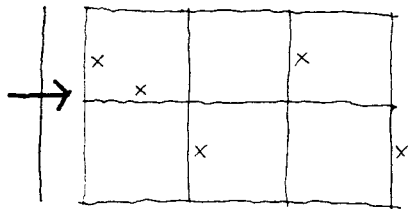
C. Perlengkapan permainan

Area permainan berupa halaman yang luas dan garis-garis ditanah yang melintang, sejajar, dan sama panjang.

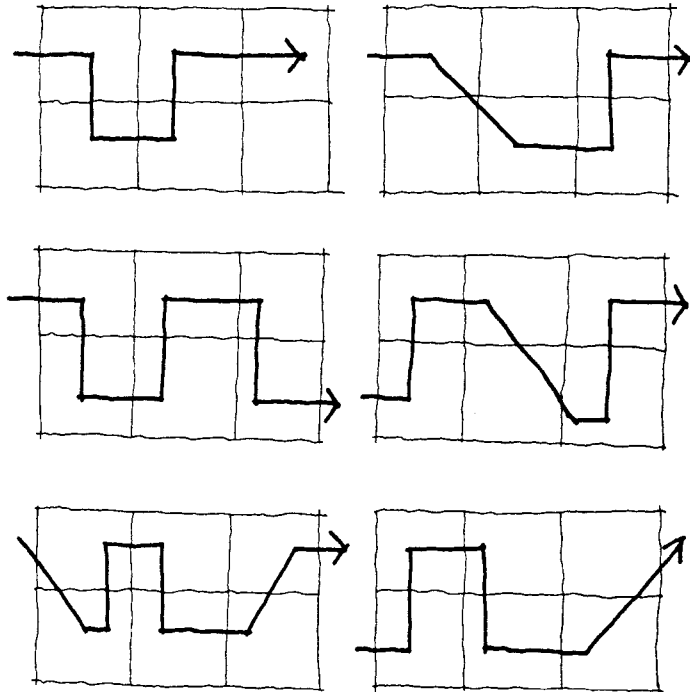
Alur gerak permainan

- Pemain

Alur gerak pemain mempunyai pola gerak yang tegas atau membentuk sudut, karena dalam bermain anak bergerak dengan berlari kemudian diam dan bergerak lagi.

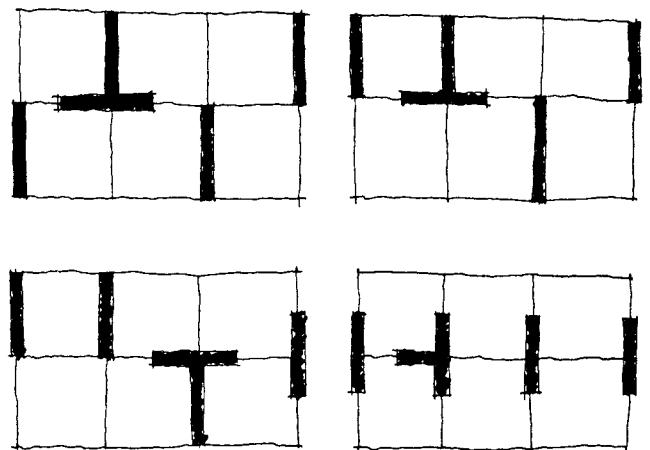
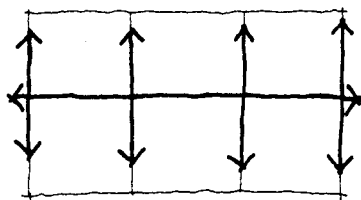


x = penjaga / pemain yang kalah.



- Penjaga

Alur gerak penjaga, bergerak mengikuti pola bidang permainan dan menghambat jalannya pemain. Pola gerak penjaga dapat ditransformasi menjadi dinding bangunan

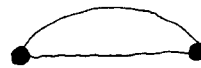




**Permainan kelereng**

- a. Peserta laki-laki dan jumlah minimal 2 orang.
- b. Peralatan dan perlengkapan  
Berupa kelereng dan membuat garis-garis batas ditanah untuk meletakkan pasangan kelereng dimana anak-anak itu bermain.  
Bentuk pemasangan kelereng ada bermacam-macam:

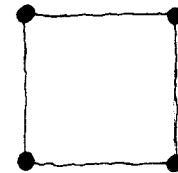
- bentuk busur untuk 2 kelereng



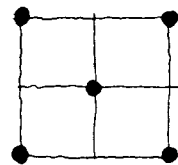
- bentuk segitiga untuk 3 kelereng



- bentuk kelereng segi empat untuk 4 kelereng

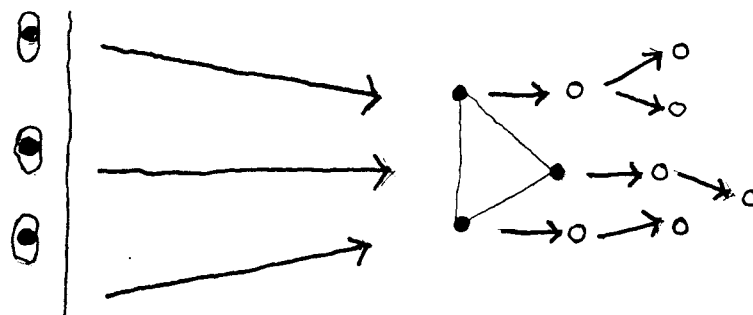


- bentuk segi empat untuk lebih dari 4 kelereng



Gambar 27  
Bentuk pemasangan kelereng

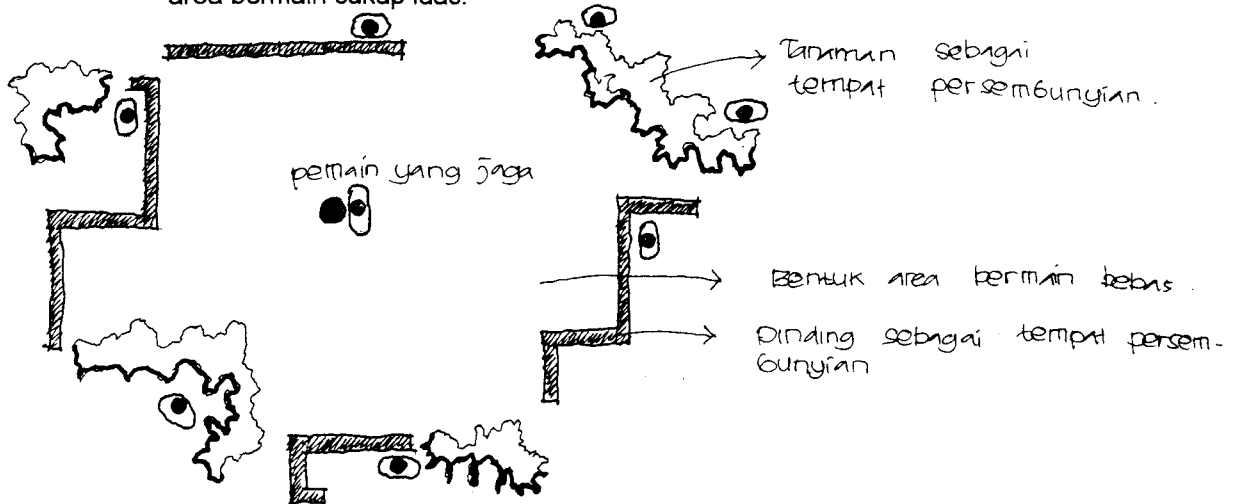
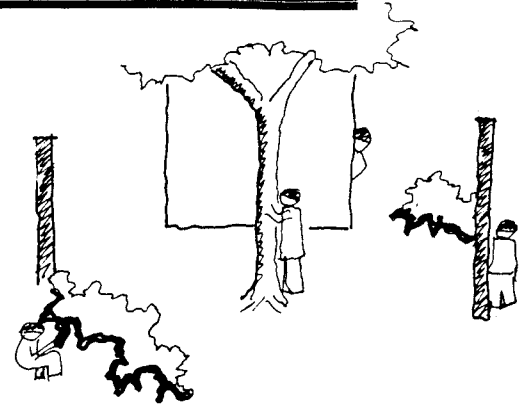
Alur gerak permainan pertama-tama mengarah ke bidang permainan yang kemudian pemain bergerak bebas mengikuti gerak kelereng



**Petak Umpet**

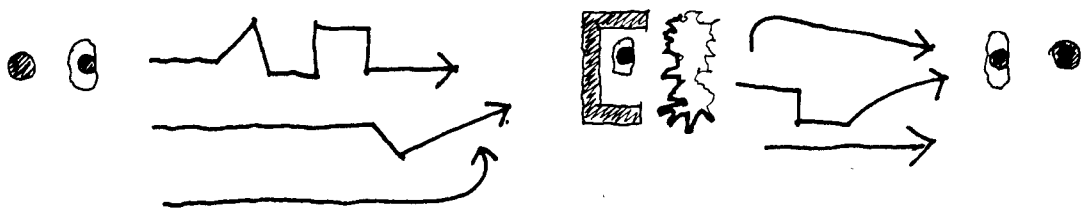
- a. Pelaku Permainan
  - Jumlah = bebas, minimal 4 orang
  - Kelamin = perempuan, laki-laki atau campuran
  - Usia = minimal 5 tahun
- b. Perlengkapan
 

Tidak memakai peralatan kecuali tempat untuk bersembunyi dengan area bermain cukup luas.



Ruang untuk bermain mempunyai bentuk bebas, yang paling diperlukan ruang-ruang tersembunyi

Pola gerak permainan petak umpet :  
 Anak bergerak bebas menuju tempat persembunyian



Alur gerak pemain bebas dan dinamis.

Gambar 28  
 Permainan petak umpet

### Lintang Ngalih

a. Nama

*Lintang* = bintang

*Ngalih* = pindah

*Lintang Ngalih* = bintang berpindah

b. Peserta

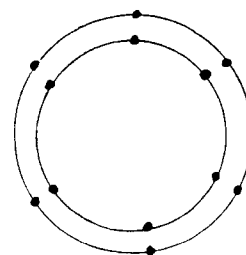
Laki-laki atau perempuan dengan jumlah minimal 5 orang

c. Perlengkapan dan peralatan

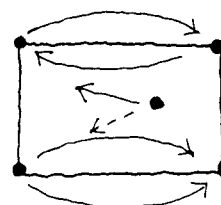
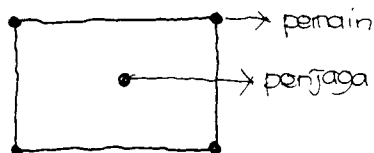
Dalam permainan ini tidak memerlukan alat kecuali tempat yang luas untuk bermain.

Bentuk area bermain:

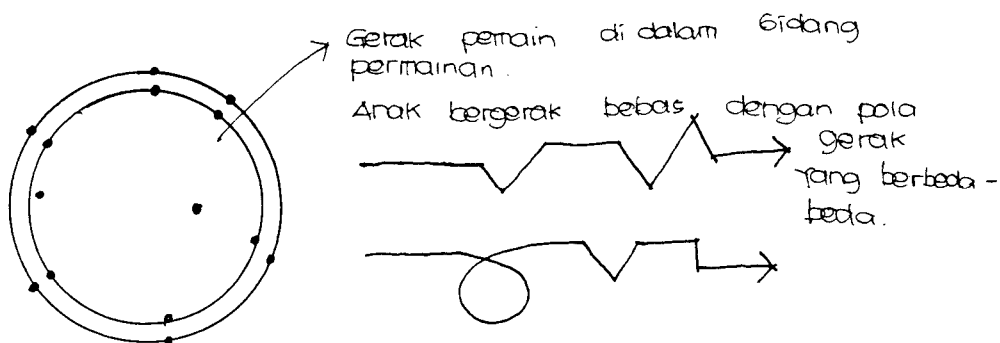
- Lingkaran dengan jumlah pemain 10-14 anak



- Segiempat dengan jumlah pemain 5 orang



Dalam permainan ini anak bergerak bebas di dalam bidang permainan. Pemain bergerak menghindari lawan dengan berhenti pada titik diam.

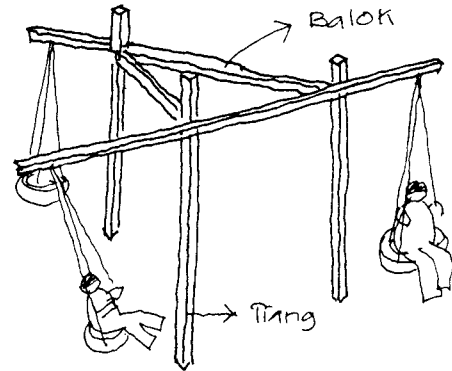
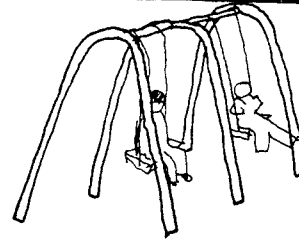


Gambar 29  
Permainan lintang ngalih

**Permainan menurut alatnya**

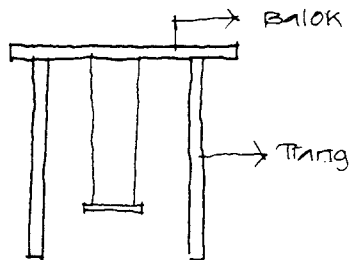
**Ayunan**

- a. Pelaku Permainan  
Pemain = individu  
Kelamin = Perempuan atau laki-laki
- b. Perlengkapan  
Menggunakan ayunan dari besi atau ban
- c. Luas area 250 sq. ft



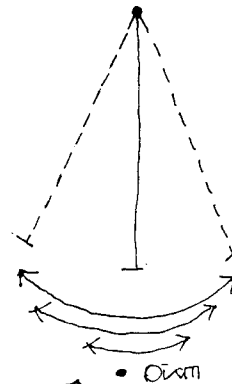
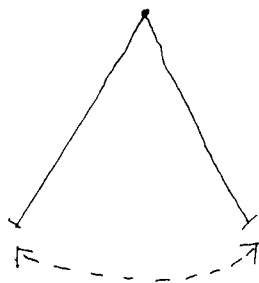
**Bentuk ayunan**

Ayunan terdiri dari tiang penyangga dan tali pengayun.



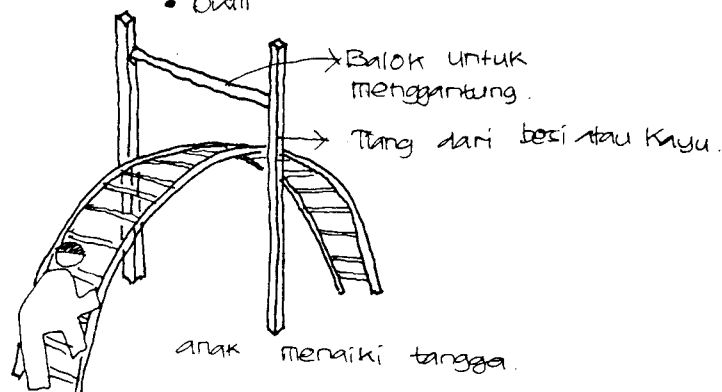
Alat permainan ayunan terdiri dari balok, tiang, ayunan sehingga ayunan dapat ditempatkan ditempat yang mempunyai unsur tiang dan balok.

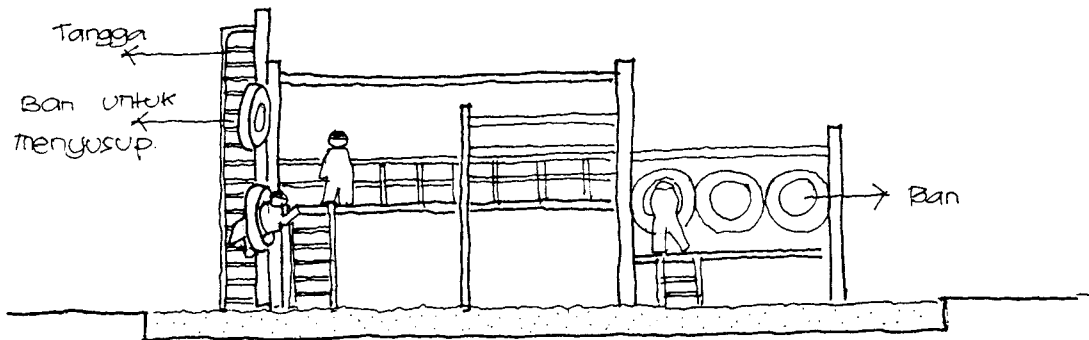
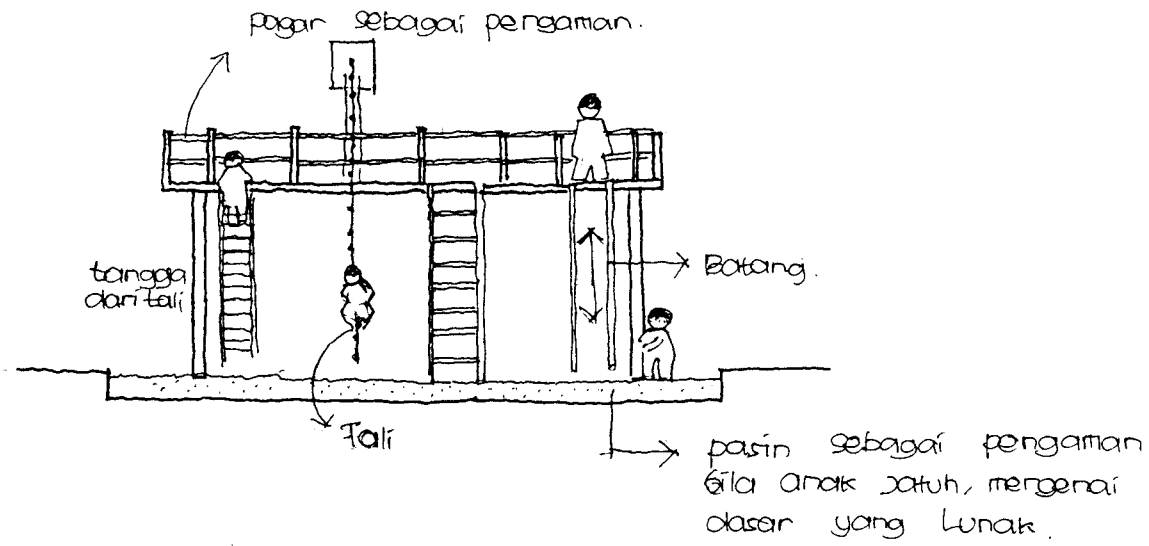
Gerak ayunan memperlihatkan adanya irama / ritme berulang-ulang hingga mencapai titik kestabilan.



**Panjatan**

- a. Pelaku Permainan
  - Kelamin = Perempuan atau laki-laki
  - Usia = 6 tahun-12 tahun
- d. Perlengkapan  
Panjatan dari besi atau kayu



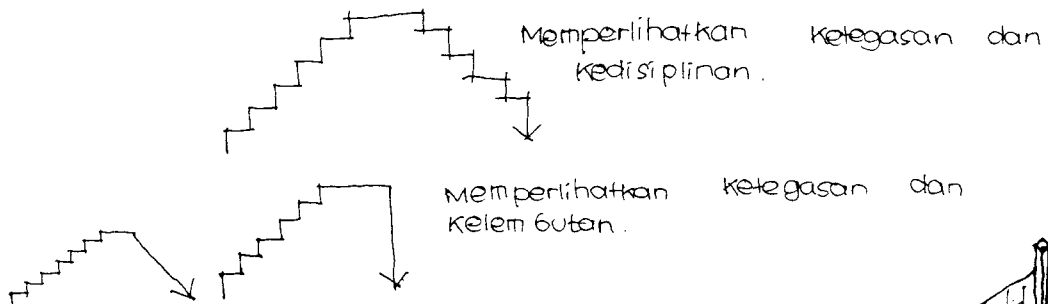


Gambar 31  
Permainan panjatan

Alur gerak panjatan naik dan turun melalui:

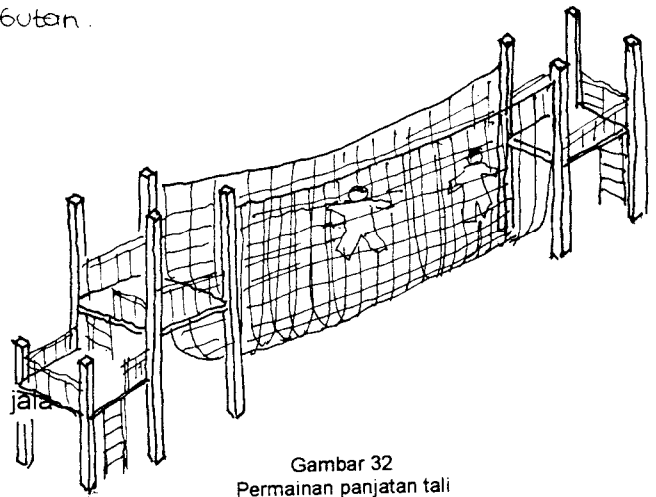
- Tangga
- Tali
- Batang

Bentuk alur gerak permainan :



**Panjatan Tali**

- a. Pelaku Permainan
  - Kelamin = laki-laki
  - Usia = 6 tahun-12 tahun
- c. Perlengkapan
  - Tali-tali yang dirangkai seperti jala yang dikaitkan pada tiang-tiang

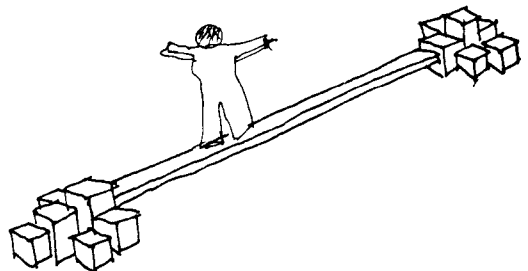


Alur gerak

Anak bergerak dari tempat satu ke tempat lainnya dengan meniti dan memanjat tali-tali

**Balok keseimbangan**

- a. Pelaku Permainan
  - Kelamin = Perempuan atau laki-laki
  - Usia = 6 tahun-12 tahun
- b. Perlengkapan
  - Balok dari kayu

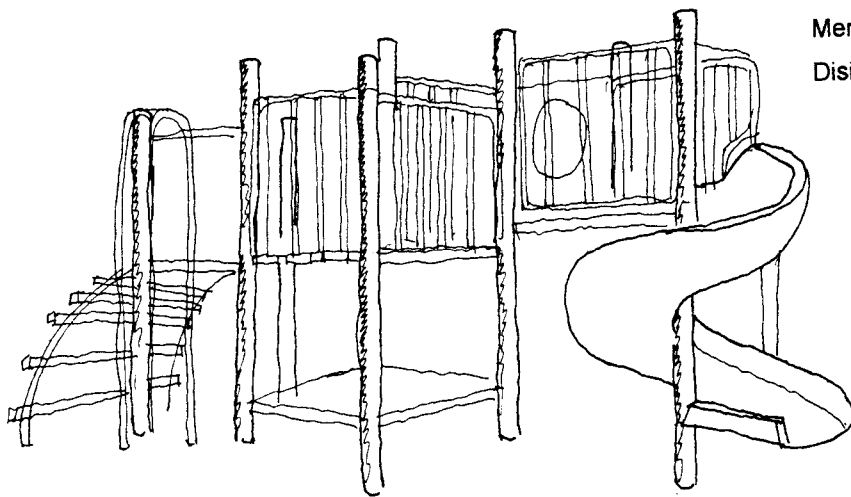
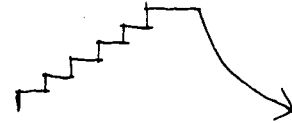


Gerakan terikat mengikuti pola alat permainan sehingga anak meniti balok dengan hati-hati dan memperhatikan keseimbangan supaya tidak jatuh.

**Papan luncur**

- a. Pelaku Permainan
  - Kelamin = Perempuan atau laki-laki
  - Jumlah = 6 orang
  - Usia = 6 tahun-12 tahun
- b. Perlengkapan  
Papan luncur
- c. Luas area = 450 sq. Ft

Gerakan pemain mengikuti bentuk alat permainan



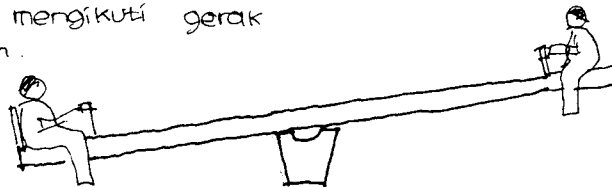
Memperlihatkan kedisiplinan dan ketegasan  
Disisi lain terlihat adanya kelembutan

Gambar 33  
Permainan luncuran

**Jungkat jungkit**

- a. Pelaku Permainan
  - Jumlah = 2 orang
  - Kelamin = Perempuan
- b. Perlengkapan  
Papan jungkat jungkit dari besi atau kayu

Gerak pemain mengikuti gerak alat permainan.

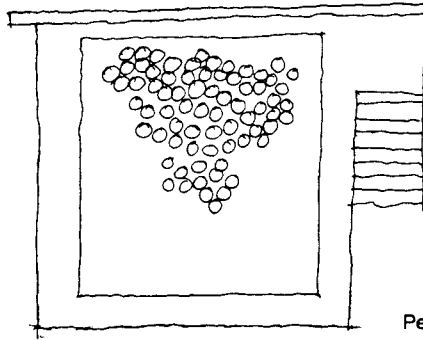


Adanya gerakan berulang-ulang dengan irama yang sama.

Gambar 34  
Permainan jungkat jungkit

### Kolam Bola

- a. Pelaku Permainan
  - Kelamin = Perempuan atau laki-laki
  - Usia = 6 tahun-12 tahun
- b. Perlengkapan
  - Box dan bola

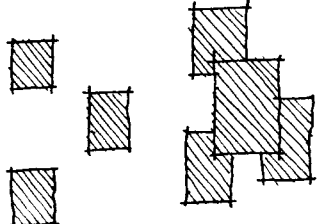
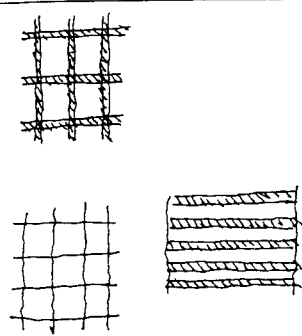
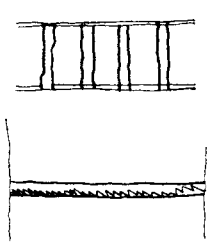
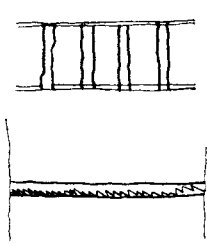


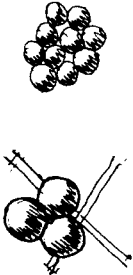
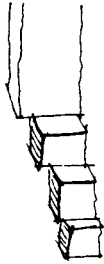
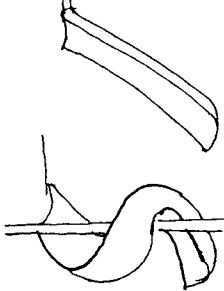
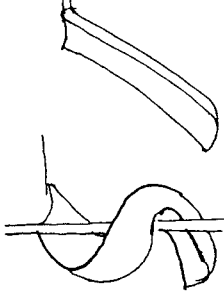
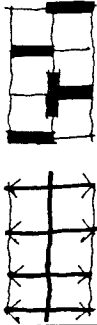
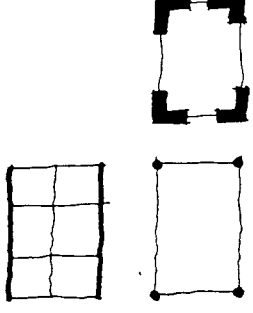
Gambar 35  
Permainan kolam bola

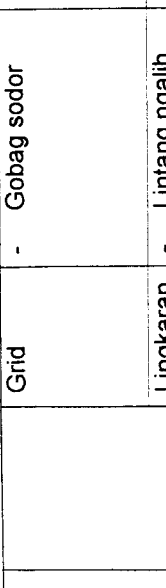
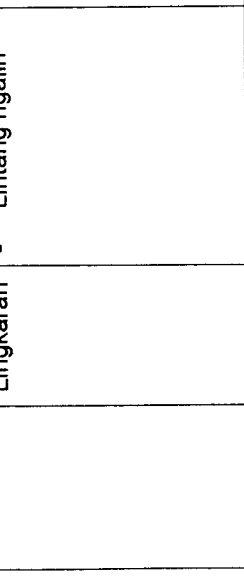
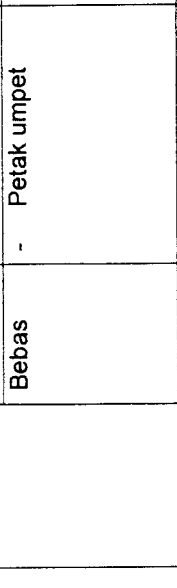
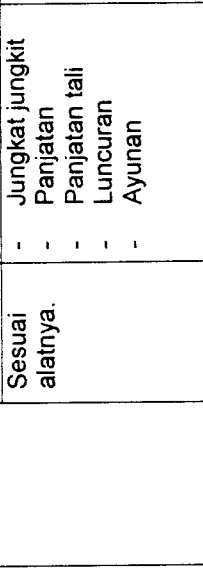
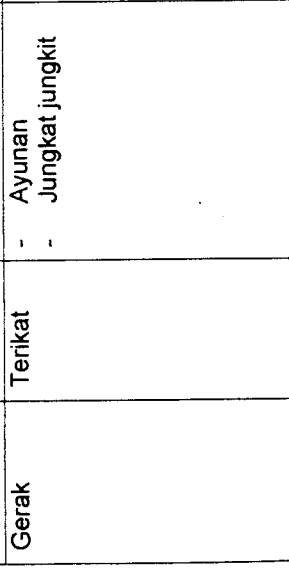
Anak bermain di kolam Bola.  
Bola-bola bersifat Lunak sehingga  
dapat digunakan sebagai kontrol yaitu  
pengaman bagi anak.

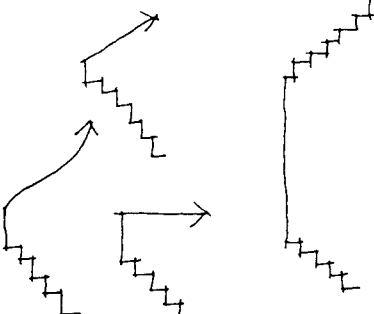
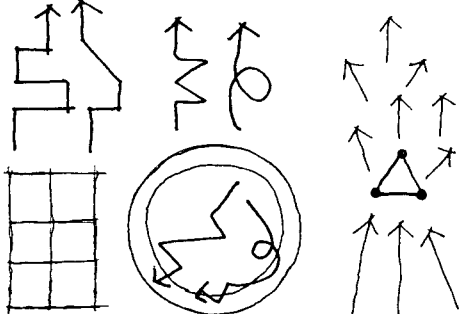
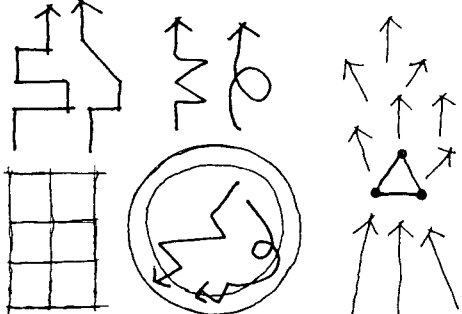


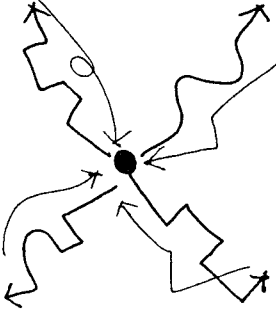
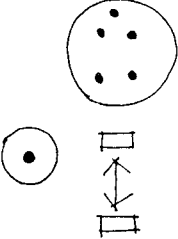
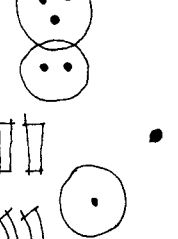
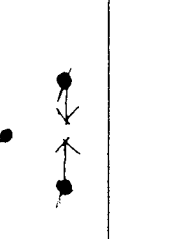
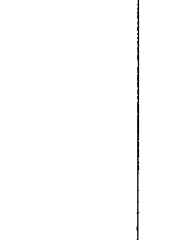
Tabel analisa permainan anak

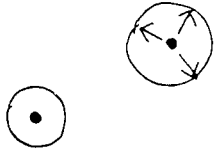

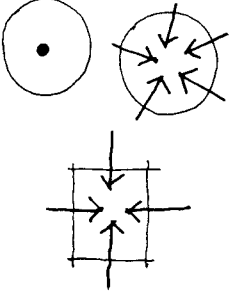
| Bentuk Permainan | Kategori Permainan | Macam kategori | Jenis Permainan   | Keterangan   | Gambar  | Transformasi Design   |
|------------------|--------------------|----------------|---|--|---|---|
| Gerak            | Pemain             | Individu       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ayunan</li> <li>- Luncuran</li> <li>- Keseimbangan</li> <li>- Kolan bola</li> <li>- Panjatan</li> <li>- Panjatan tali</li> </ul> | <p>Permainan dilakukan dengan cara perorangan sehingga anak merasakan kebebasan dan melatih kemandirian</p>  |    | Kelompok massa dibedakan menjadi dua yaitu massa berkelompok dan massa tunggal. |
|                  |                    | Sosial         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gobag sodor</li> <li>- Petak umpet</li> <li>- Kelereng</li> <li>- Lintang Ngalih</li> <li>- Jungkat Jungkit</li> </ul>           | <p>Permainan dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok sehingga melatih anak untuk bersosialisasi</p>   |   |   |
|                  | Alat               | Tali           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Panjatan tali</li> <li>- Panjatan</li> </ul>   | <p>Panjatan tali melatih anak untuk meniti jalan secara hati-hati. Rangkaian tali yang berbentuk grid-grid kotak yang digunakan sebagai pegangan atau injakan memiliki tekstur yang kasar</p> <p>Dalam permainan panjatan tali dapat digunakan sebagai alat untuk memanjat atau turun.</p> |  | Batang-batang diterapkan dalam bangunan sebagai alat bermain.                   |
|                  |                    | Batang         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Panjatan</li> </ul>  | <p>Posisi batang baik horisontal maupun vertikal digunakan untuk bermain anak. Batang vertikal digunakan anak sebagai alat untuk turun. Sedangkan secara horisontal digunakan sebagai alat untuk memanjat.</p>   |  |   |

|        |              |  |   |   |   |
|--------|--------------|--|---|---|---|
|        |              | <p>Bola</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelereng</li> <li>- Kolar bola</li> </ul> | <p>Bola sangat umum dilindungi anak sehingga anak menyenangkannya. Bola atau kelereng mempunyai tekstus yang halus.</p>   |    | <p>Bentuk-bentuk bola dapat dimasukkan dalam bangunan sebagai permukaan dinding maupun lantai.</p>                            |
|        | Balok        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keseimbangan</li> <li>- Jungkat jungkit</li> </ul>    | <p>Papan atau balok sebagai alat untuk bermain keseimbangan atau jungkat jungkit harus kuat.</p>  |    | <p>Balok-balok dapat dibuat bentuk-bentuk seperti dinding dan tangga.</p>   |
|        | Tangga       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Panjatan</li> <li>- Luncuran</li> </ul>               | <p>Tangga sebagai alat bermain pada permainan tersebut sangat diperlukan untuk naik turun.</p>  |    | <p>Tangga dalam bangunan sangat diperlukan sebagai sarana sirkulasi selain itu dapat sebagai alat bermain dalam bangunan.</p> |
|        | Papan luncur | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luncuran</li> </ul>                                   | <p>Papan luncur sebagai alat untuk meluncur dengan bentuk linier atau melingkar. Papan mempunyai tekstur halus dan licin.</p>   |    | <p>Papan luncur dapat diterapkan sebagai alat untuk sirkulasi baik secara linier maupun melingkar.</p>                        |
| Bidang | Garis        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gobag sodor</li> </ul>                                | <p>Garis sebagai area bermain penjaga. Penjaga tidak boleh melebihi atau keluar dari garis permainan.</p>   |   | <p>Garis dapat diterapkan sebagai dinding.</p>  |
|        | Segi empat   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gobag sodor</li> <li>- Lintang Ngalih</li> </ul>      | <p>Bidang permainan berbentuk segiempat yang digunakan sebagai batas permainan. Anak tidak boleh keluar dari bidang tersebut, kecuali untuk permainan gobag sodor, anak boleh keluar bidang segi empat melalui arah depan dan belakang.</p> |  | <p>Bentuk bidang permainan dapat diterapkan sebagai ruang, bentuk bangunan maupun bentuk area bermain</p>                     |

|                 |  |   |   |   |
|-----------------|--|---|---|---|
| Grid            | - Gobag sodor  | Bidang permainan bagian dalam berbentuk grid-grid kotak, dimana anak bermain dalam grid-grid tersebut.  |    | Grid-grid dapat digunakan sebagai bentuk ruang baik ruang dalam maupun ruang luar.                    |
| Lingkaran       | - Lintang ngalih   | Anak bermain dalam bidang tersebut dan tidak boleh keluar dari bidang permainan. Bidang permainan terdiri dari dua lingkaran dengan titik diam pemain yang berada di tepi-tepi garis lingkaran.                       |    | Bidang permainan dapat digunakan sebagai ruang, bentuk bangunan maupun area bermain.                  |
| Bebas           | - Petak umpet  | Bentuk bidang permainan, bebas, tetapi diperlukan tempat persembunyian yang aman agar tidak tertangkap lawan.   |    | Bentuk bebas dapat diterapkan sebagai bentuk bangunan, ruang, sirkulasi maupun kelompok area bermain. |
| Sesuai alatnya. | - Jungkat-jungkit<br>- Panjatan<br>- Panjatan tali<br>- Luncuran<br>- Ayunan | Bentuk bidang permainan mengikuti bentuk alat permainan.  |   | Bentuk alat permainan dapat diterapkan sebagai bentuk, fasade, ruang, sirkulasi maupun area bermain.  |
| Gerak           | - Ayunan<br>- Jungkat-jungkit  | Pola gerak anak hanya mengikuti pola gerak alat permainan. Pola gerak hanya dua arah yaitu naik turun berulang-ulang sehingga ini menimbulkan kejenuhan. Tetapi disisi lain ada suatu alur yang kontras dan kontinyu. |  | Bentuk ruang, dinding atau sirkulasi dapat dipengaruhi dari gerak permainan.                          |

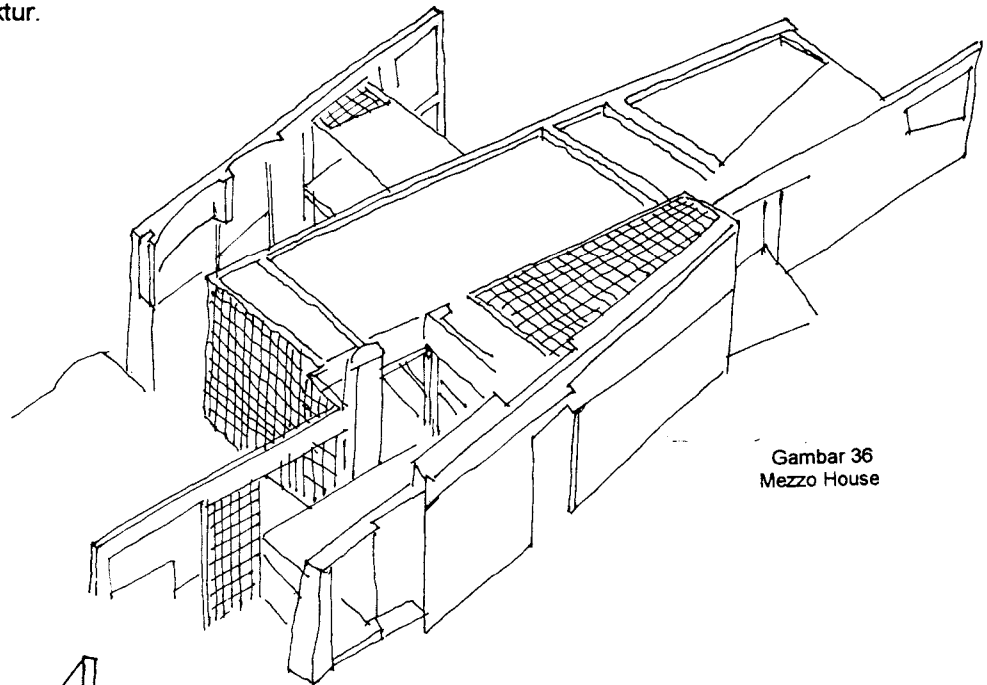
|                      |   |  |  |  |
|----------------------|---|--|--|--|
|                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luncuran</li> <li>- Panjatan</li> </ul>          | <p>Gerakan mengikuti pola alat permainan yang terlihat adanya suatu ketegasan, kedisiplinan dan kelembutan dalam permainan ini. Dalam permainan ini anak dapat memanjat, menyusup dan meluncur.</p>  |   | <p>Gerak permainan anak dapat diterapkan dalam bangunan sebagai ruang, sirkulasi atau detail sehingga anak dapat merasakan permainan tersebut.</p> |
| <p>Bebas terikat</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gobag sodor</li> <li>- Lintang ngalih</li> </ul> | <p>Gerak anak mengikuti bentuk permainan yang terdiri dari balok kecil-kecil dan balok memanjang. Anak meniti balok-balok tersebut agar tidak jatuh dengan menggunakan keseimbangan.</p>   |  | <p>Gerak permainan diterapkan dalam sirkulasi, bentuk ruang, dinding.</p>  |
|                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelereng</li> </ul>                              | <p>Alur gerak bebas dan terikat. Keterikatan dibatasi dengan sisi-sisi bidang permainan. Sedang gerak bebasnya, anak dapat bergerak bebas didalam bidang tersebut dengan menghindari sentuhan lawan.</p> <p>Alur gerak pertama-tama terikat ke acuan permainan kemudian gerak pemain bebas mengikuti gerak kelereng.</p> |  |  |

|          |        |   |  |   |   |  |
|----------|--------|---|--|---|---|--|
|          |        | Bebas   | <p>- Petak umpet</p>   | <p>Anak bergerak bebas dari dan ke acuan atau pusat permainan dengan tidak terikat tempat. Anak mencari tempat persembunyian sekehendak hatinya agar tidak tertangkap penjaga dengan alur gerak yang dinamis.</p> |    | Gerak bebas dapat diterapkan sebagai sirkulasi ruang yang menggambarkan permainan tersebut,  |
| Fantasi  | Pemain | <p>Individu<br/>Sosial</p>                                      | <p>- Bercerita<br/>- Sandiwara<br/>- Bercerita<br/>- Sandiwara</p> | <p>Anak bermain sendiri dengan berfantasinya.<br/>Anak bermain bersama-sama temannya dengan fantasi yang mereka mainkan</p>   |    | Membuat ruang-ruang atau area-area yang menggambarkan anak.<br><br>Suasana ruang terlihat adanya permainan fantasi seperti ruang-ruang dengan banyak alat permainan. |
|          | Alat   | <p>Boneka, buku, mainan alatrumah tangga, senjata-senjataan</p> | <p>- Bercerita<br/>- Sandiwara</p>                                 | <p>Alat-alat tersebut digunakan sebagai sarana untuk mendukung permainannya dalam berfantasi</p>  |   |  |
|          | Bidang | <p>Linier<br/>Lengkung<br/>Lingkaran<br/>Bebas</p>              | <p>- Bercerita<br/>- Sandiwara</p>                                 | <p>Bidang atau ruang permainannya terbentuk karena posisi-posisi pemain</p>   |  |  |
| Reseptif | Pemain | <p>Diam<br/>Bebas</p>   | <p>- Bercerita<br/>- Sandiwara / drama</p>                         | <p>Gerak pemain mengikuti tema permainannya.</p>  |  | Ruang-ruang yang tercipta membuat anak dapat menerima sesuatu baik didengar atau dilihat yang kemudian diolah dijiwanya.   |

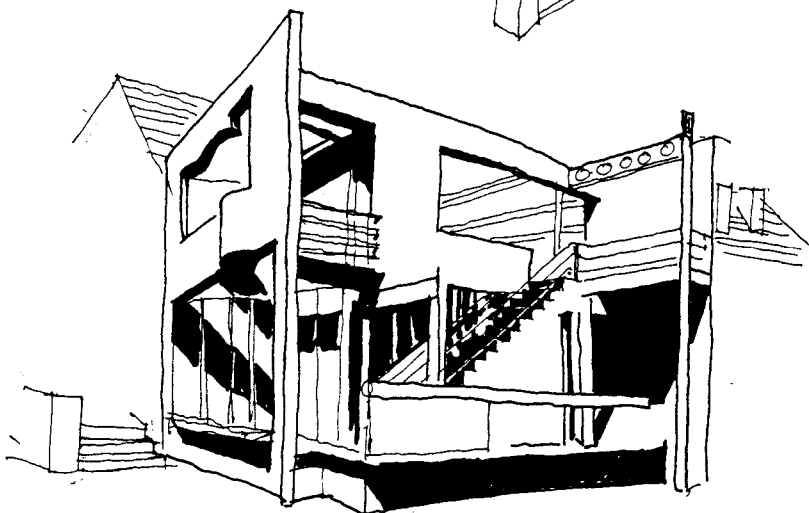
|            |        |   |  |  |  |  |   |  |
|------------|--------|---|--|--|--|--|---|--|
|            |        |   |  | Alat-alat tersebut mendukung apa yang dilihat atau didengarnya, kemudian diolah didalam jiwanya.   |  |  |   | Seperti dinding banyak dengan gambar, relief atau ruang-ruang banyak terdapat sculpture                              |
|            | Ruang  | Gambar, radio, televisi, cerita, orang bekerja, patung, dll | Mendengar, melihat   | Anak bermain dalam ruang yang bebas tidak terikat, dimanapun anak dapat bermain permainan reseptif   |  |  |    |  |
|            | Gerak  | Diam Bebas  |  | Gerak anak terkadang fisiknya diam, sedangkan yang aktif adalah jiwanya.   |  |  |    |  |
| Konstruksi | pemain | Individu Sosial   | Konstruksi atau menyusun Destruksi atau membongkar               | Anak bermain dengan berkelompok atau sendiri mengotak-atik permainannya  |  |  |  | Membuat ruang-ruang yang menggambarkan permainan konstruksi, seperti area bermain dengan pasir, air dan balok-balok. |
|            | Alat   | Pasir, air, kertas, balok-balok, tanah liat                 | bermain pasir<br>bermain air<br>bermain kertas<br>menyusun balok | Anak berkeaktifitas melalui permainannya   |  |  |   |  |
|            | Bidang | Terikat Bebas   | Meja Lantai  | Bidang permainan dapat berupa meja dan lantai. Lantai digunakan sebagai tempat bermain dapat berupa lantai tanpa media atau menggunakan media seperti pasir dan air. |  |  |   |  |
|            | Gerak  | Bebas   |  | Anak bergerak bebas dengan keasyikannya menyusun permainannya.   |  |  |   |  |

### 3.2 Tinjauan Michael Graves

*Michael Graves* dalam perjalanan kariernya tidak menganut gaya tertentu, tetapi hanya melanjutkan apa yang telah dirintis *Le Corbusier* tahun 1920-an. Bersama empat rekannya dalam *New York Five* yaitu *Richard Meier*, *Michael Graves*, *John Hejduk*, *Peter Eisen* dan *Charles Gwathmey* dikelompokkan dalam *White Group* yaitu penganut serba putih yang menjadi ciri khas karya mereka. Gaya *Le Corbusier* masih merupakan abstraksi yang cukup umum dan oleh *Graves* dikembangkan dalam karya-karyanya. Dalam perkembangannya dari *New York Five* tersebut, hanya *Michael Graves* yang menghadirkan kembali *history* dalam arsitektur.



Gambar 36  
Mezzo House



Gambar 37  
Benacerrrat House

Cara kerja Michael Graves menunjukkan bahwa makna sebagai sistem arsitektur. Menurut Charles Morris menyatakan bahwa setiap makna sebagai sistem mempunyai tiga dimensi karakteristik, yaitu;

- *Semantic*
- *Syntactic*
- *Pragmatic*

Sedangkan dalam kerja Graves dari tiga dimensi karakteristik tersebut, yang digunakan hanya semantic dan syntactic.

Kemudian menurut Charles Jencks untuk mengkomunikasikan arsitektur dapat dilakukan dengan empat cara, yaitu:

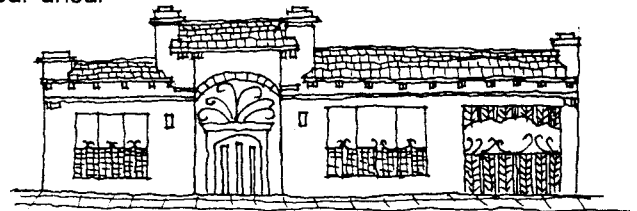
- *Metaphor* yaitu ungkapan-ungkapan bentuk.

Gambar : Ronchamp Chapel Prancis



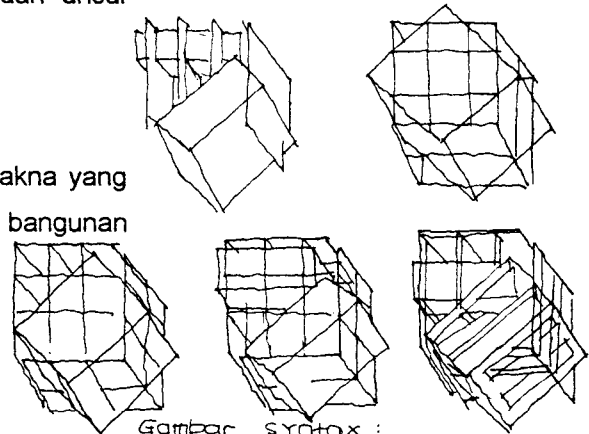
- *Words* atau kata-kata yaitu unsur-unsur bangunan

Gambar : Gay Eclectic House, Beverly Hills



- *Syntax* atau sintaksis yaitu penyatuan unsur bangunan / komposisi

- *Semantics* yaitu mengembangkan makna yang ada dari hubungan dari unsur-unsur bangunan dan bentuk-bentuk yang terjadi.



Gambar syntax :

Cara kerja Graves menunjukkan tingkatan semantic dalam arsitektur, yang menjelaskan hubungan antara bentuk-bentuk yang terjadi. Perhatian utamanya, bagaimana menggambarkan hubungan yang ada antara bentuk yang sesungguhnya dengan sistem yang kompleks dari ide-ide atau gagasan arsitektural yang telah dikembangkannya. Dalam bentuk-bentuk arsitektur atau bangunan terdapat suatu pesan atau makna. Sehingga untuk mengartikan makna-makna tersebut maka digunakan langgam atau bahasa arsitektur. Dalam komunikasi baik menggunakan



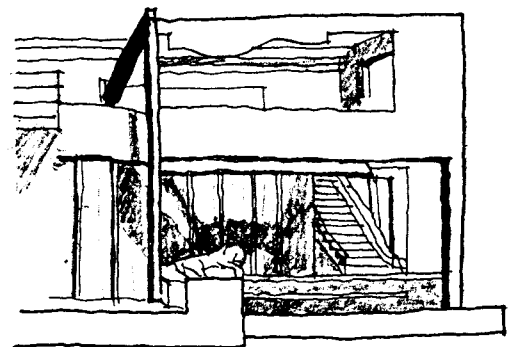
bahasa atau tidak terdapat kumpulan enam faktor yang terdiri dari pengirim, penerima, channel, kode, referent dan pesannya itu sendiri.

Dari enam faktor komunikasi tersebut, Roman Jakobson mengklasifikasikan makna dalam arsitektur terdiri dari dua macam arti, yaitu:

- **Arti pertama**, bangunan ( sebagai pesan) yang menunjukkan penggunaannya (referent) atau struktur fisiknya (channel).
- **Arti kedua**, menggambarkan dan menekankan hubungan area untuk pengirim, penerima dan kode

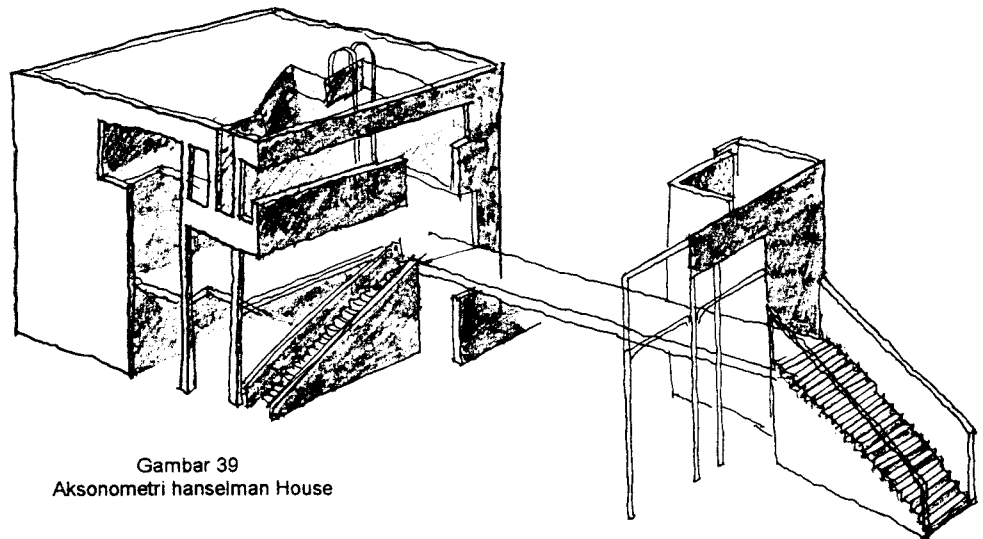
Arsitektur modern termasuk dalam arti pertama yaitu sebagai area fungsional. Fungsionalis dalam bagian ini **mengganti** kaidah satu dengan yang lain. Contoh komposisi klasik, simetri dan arsitektonik diganti dengan komposisi asimetri. Sedangkan perhatian utama Graves yaitu pada arti kedua, dia tidak mengganti suatu kaidah tetapi **menguraikan sendiri** atau **mengutip** vocabulary dari arsitektur modern sehingga Graves mampu menghasilkan rangkaian **oppositins** seperti arsitektur dan nature, ideal dan real, in dan out, dimana dalam arti kedua sebagai kode.

Dalam kerja Graves, setiap area dari arti kedua tersusun dengan cara yang sama. Pasangan *notion* atau gagasan menghubungkan satu dengan dengan yang lain menurut persamaan dan perbedaannya. Bidang horisontal dibaca sebagai "*romantic*" atau *perceptual* sedangkan oposisinya, bidang vertikal dibaca sebagai "*abstrak*" atau *conceptual*. Oposisi yang lain seperti in dan out, sky didukung dengan kolom, fungsi dan simbol. Oposisi juga disebut "*double program*".

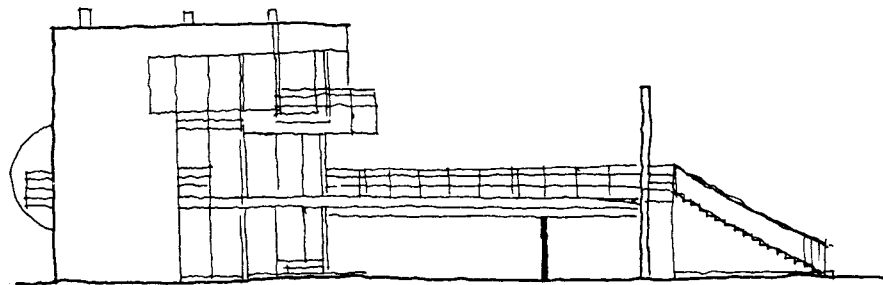


Gambar 38  
Benacerrrat House

Ilustrasi lain seperti kontradiksi antar elemen dapat ditunjukkan, ketika memperlakukan entrance pada **Hanselmann House**, dimana dia menghilangkan komponen dalam bangunannya (entrance biasanya terlihat utuh, positif, cubic volume) dan entrance terlihat bukan sebagai pemisah tetapi penghubung antara ruang luar dan ruang dalam. Volume dihilangkan dan dihasilkan void sebagai pasangan oposisinya. Dalam hal ini, bagian bangunan tersebut terlihat sebagai fasade eksternal dan juga memperlihatkan aspek internal bangunan. Jadi sebagai bagian oposisi dari bangunan Hanselmann House terlihat di satu bagian internal, positif, solid, private, dan fungsi nyata dan di bagian lain terlihat eksternal, negatif, void, public, dan fungsi sebagai simbol.



Gambar 39  
Aksonometri hanselman House



gambar Hanselman house

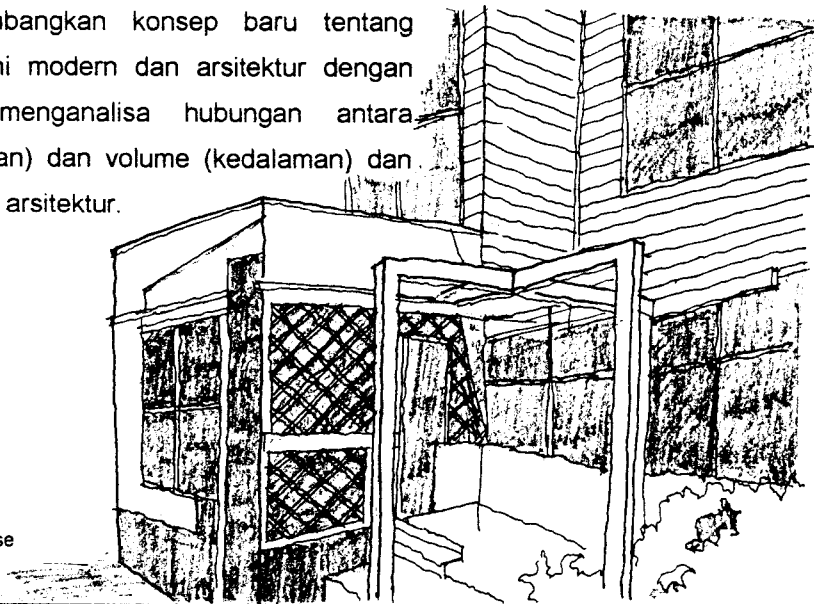
Bentuk arsitektur dapat ditunjukkan sebagai manifestasi dari bentuk-bentuk "quotation" atau kutipan. Perancang dapat menyeleksi dari berbagai ide atau bentuk asli, seperti menggunakan pola-pola formal dari lima order arsitektur klasik. Alternatif lain perancang dapat menggunakan oposisi dari ide atau bentuk asli, seperti order asimetri dari arsitektur modern dengan simetri dari kaidah klasik. Sehingga arsitek dapat menggabungkan ide atau bentuk awal untuk dikembangkan menjadi sesuatu yang baru seperti menemukan order baru dalam arsitektur klasik.

Seperti halnya kasus Graves, ada empat bidang seperti seni klasik dan arsitektur, cubist painting, arsitektur modern, dan nature. Pemisahannya dari empat bidang terlihat sangat kritis tetapi Graves sangat pandai menyatakan dengan oposisi serta menggunakan metafor. Dia percaya empat bidang ini dapat berhubungan sebagai alat untuk gagasan dari kode dalam arsitektur.

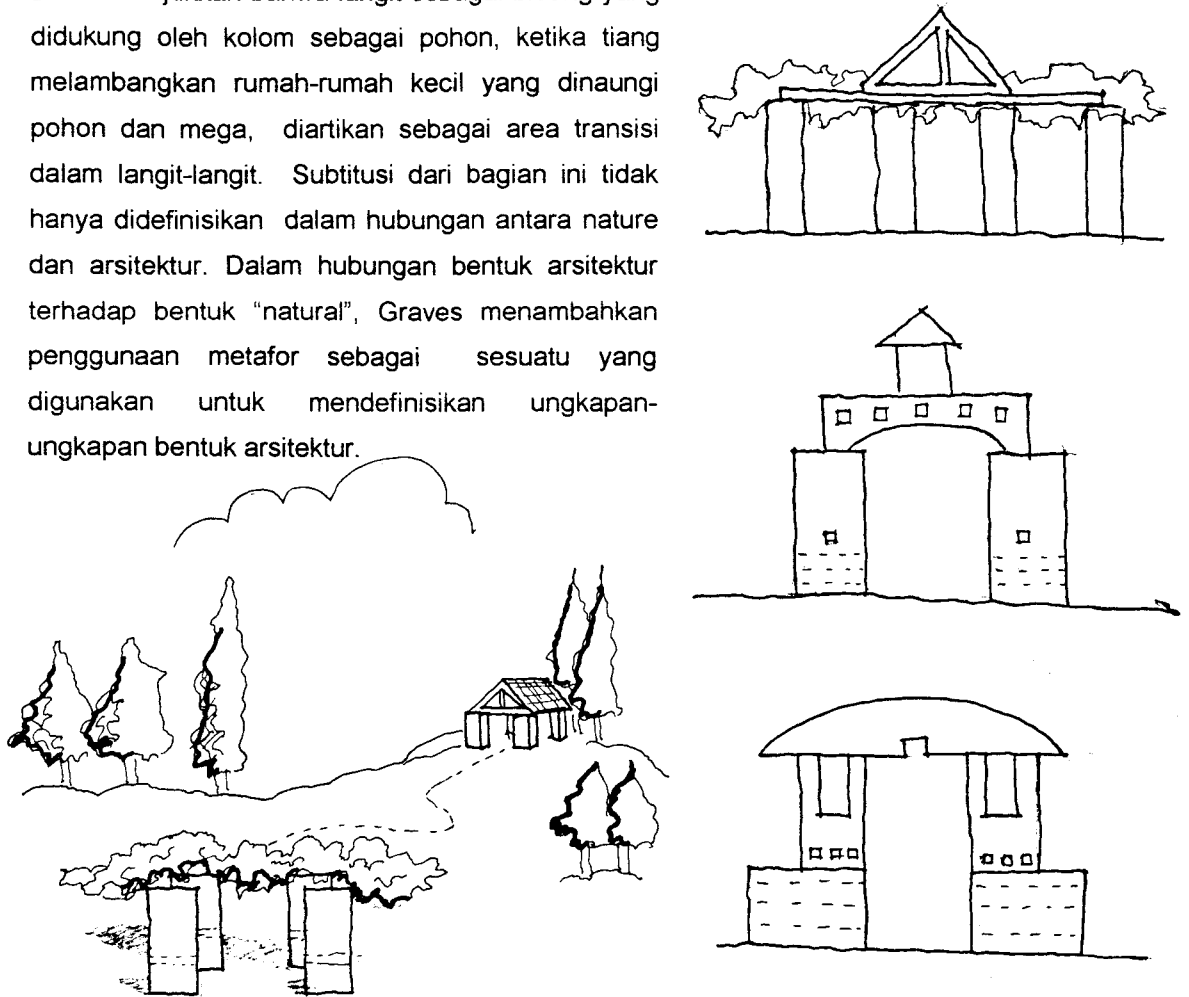
Dalam hubungan antara seni klasik dan arsitektur, Graves merasakan arsitektur modern menawarkan konsep baru tentang ruang seperti cubic volume. Selanjutnya Graves percaya bahwa konsep Modern dari ruang arsitektur tidak pernah berkembang secara lengkap. Sehingga Graves mempunyai dasar dalam penelusurannya tentang kekontrasan antara arsitektur klasik dan Modern yang akhirnya menemukan dua hal.

Perhatian Graves tentang nature yang sejajar dengan posisi klasik, walaupun mungkin berbeda alasannya sebagai arsitek klasik. Graves menghubungkan gagasan dari nature ke dalam bentuk arsitektur dengan cara yang berbeda. Graves mengembangkan konsep baru tentang ruang dalam seni modern dan arsitektur dengan bersama-sama menganalisa hubungan antara bidang (permukaan) dan volume (kedalaman) dan antara nature dan arsitektur.

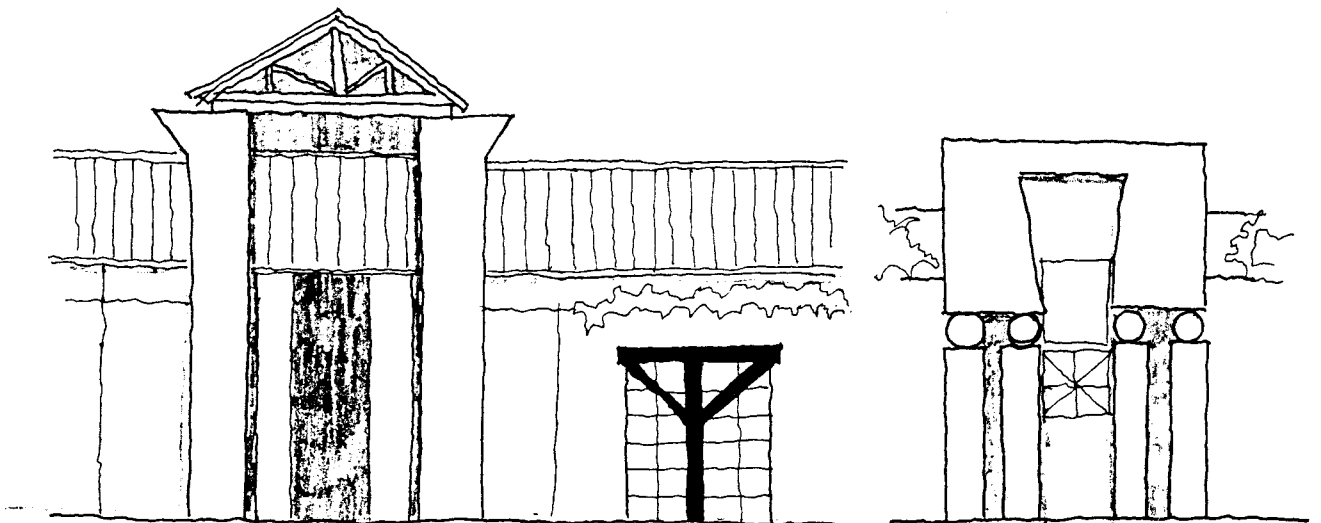
Gambar 40  
Claghorn House



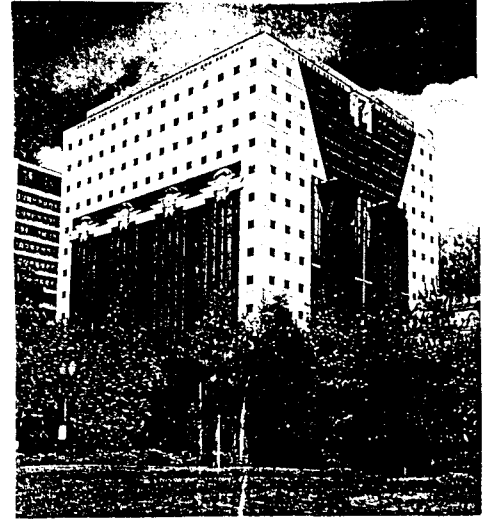
Dia menunjukkan bahwa langit sebagai bidang yang didukung oleh kolom sebagai pohon, ketika tiang melambangkan rumah-rumah kecil yang dinaungi pohon dan mega, diartikan sebagai area transisi dalam langit-langit. Substitusi dari bagian ini tidak hanya didefinisikan dalam hubungan antara nature dan arsitektur. Dalam hubungan bentuk arsitektur terhadap bentuk "natural", Graves menambahkan penggunaan metafor sebagai sesuatu yang digunakan untuk mendefinisikan ungkapan-ungkapan bentuk arsitektur.



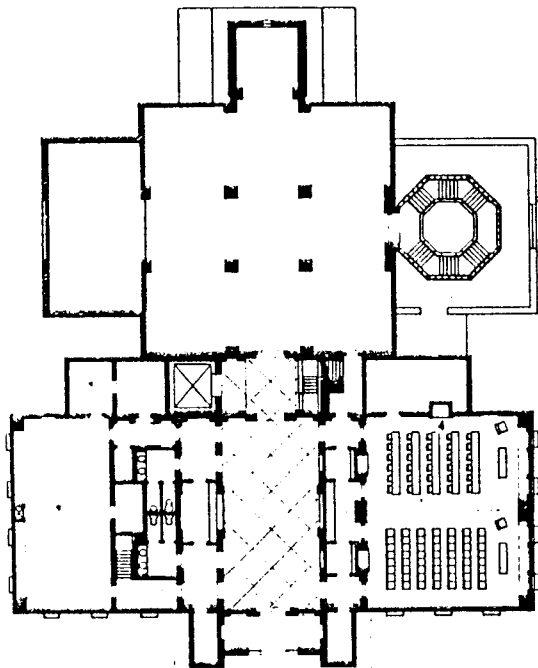
Gambar 41  
Hubungan arsitektur terhadap bentuk "natural "



Dalam hal ini Graves menggunakan referensi sejarah dalam desainnya. Order klasik merupakan gaya yang sering digunakannya dalam merancang baik sebelum maupun sesudah lahirnya Post Modern. Pada order klasik ada kaidah-kaidah jelas seperti kepala, badan dan kaki pada bangunan, serta kolom. Pengakhiran kolom juga menggunakan suatu alur tertentu yang berbeda antara order satu dengan yang lain. Pedoman gaya yang dianut Graves dapat jelas terlihat dari karya-karyanya seperti terlihat penataan yang simetri, ada sumbu dan pusat atau bagian tengah yang diolah sehingga kuat. Begitu juga dengan alas atau bagian kaki, badan dan kepalanya. Pengolahan yang dilakukan terkadang meminjam bahasa dari arsitek lain dengan memadukan bahasa-bahasa tertentu hingga tidak nampak janggal bahkan Graves mampu mengembalikan semua unsur yang dipakainya ke perbandingan yang harmonis ke irama dan organisasi tertentu yang pada akhirnya menjadikan bangunannya mempunyai gaya tertentu.



Gambar 42  
The Portland Building

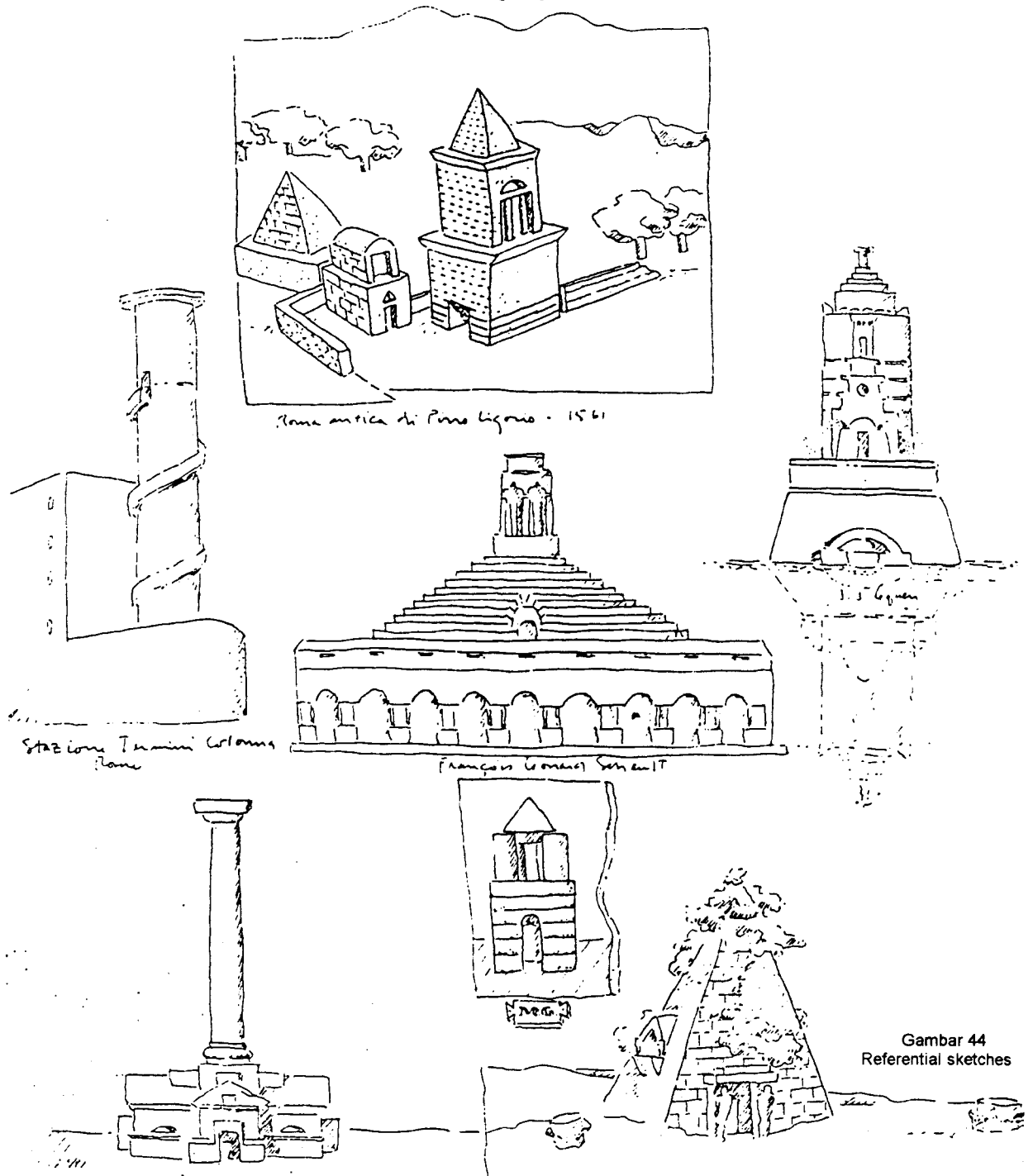


*Denah Museum di Youngstown,*



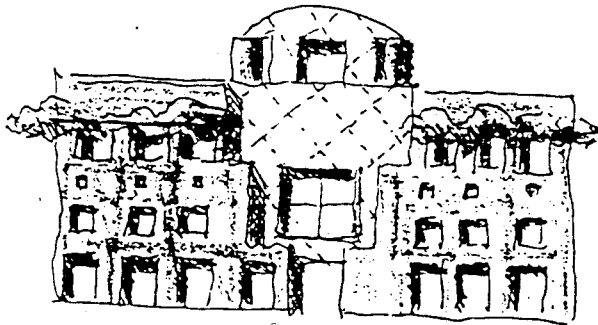
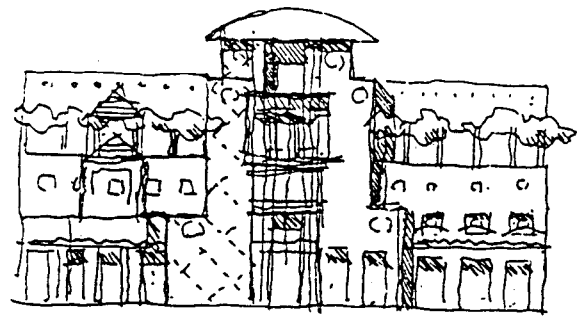
Gambar 43  
Environmental Education Center

Dalam perancangannya sering menggunakan literatur bangunan abad ke-16 hingga 19-an dengan "referential sketches" untuk ditransformasikan dalam bangunannya. Selain order klasik juga sering mengambil gaya-gaya tradisional tertentu seperti Mesir, Spanyol, amerika selatan dan sebagainya.



Gambar 44  
Referential sketches

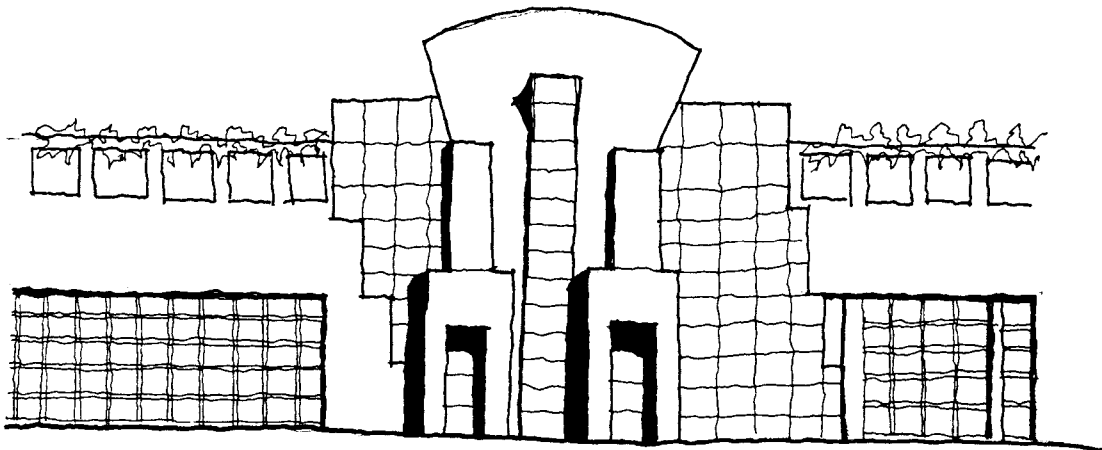
Dalam perancangannya Graves sering menggunakan berbagai macam " *fasade studies*" sebagai percobaannya untuk mendapatkan bentuk-bentuk arsitektuk yang sesuai dengan konsep perancangannya.



Gambar 45  
Fasade studies pada Corporate Headquarters competition

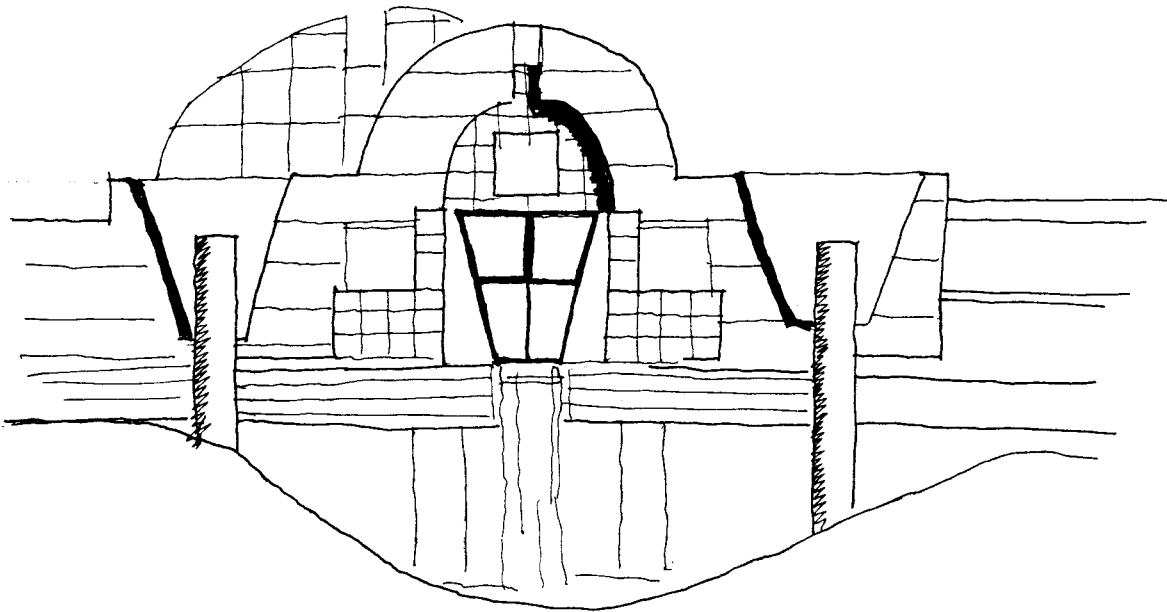


Karakter Graves terpusat pada humanisme dan kontekstualisme sehingga semakin memantapkannya pada sematik arsitektur. Humanisme dapat terlihat dari penggunaan anthropomorphic tubuh manusia dalam perancangannya. Selain itu juga memasukkan "the classical garden" dalam gaya klasiknya, yang mana taman digunakan sebagai pola untuk menciptakan fasade entrance yang monumental.

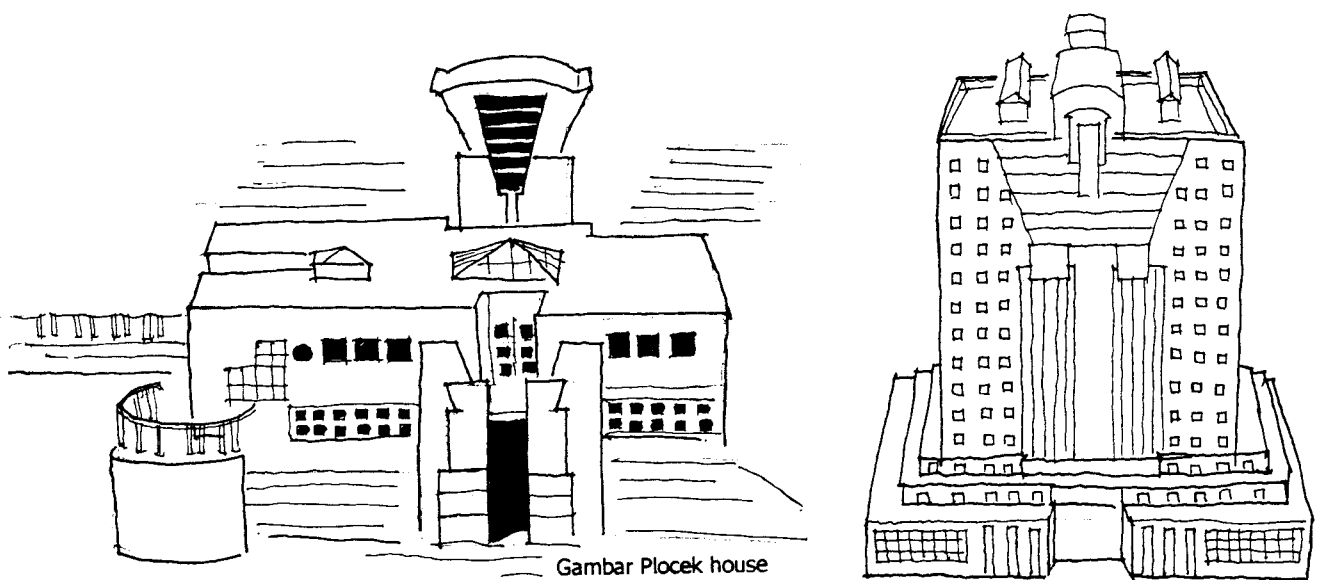




Karakter Graves yang lain dalam perancangannya dengan penggunaan idiom-idiom seperti *Keystone* dalam bangunannya. *Keystone* muncul pertama kali diperancangannya yaitu *Fargo-Moorhead Cultural Center Bridge* dan *Plocek House*. Bangunan tersebut merupakan awal dari studinya menggunakan *Keystone* dalam perancangannya yang akhirnya sering muncul diterapkan dalam bangunannya hingga kejayaannya di *The Portland Building*.



Gambar  
Fargo-Moorhead Cultural Center Bridge



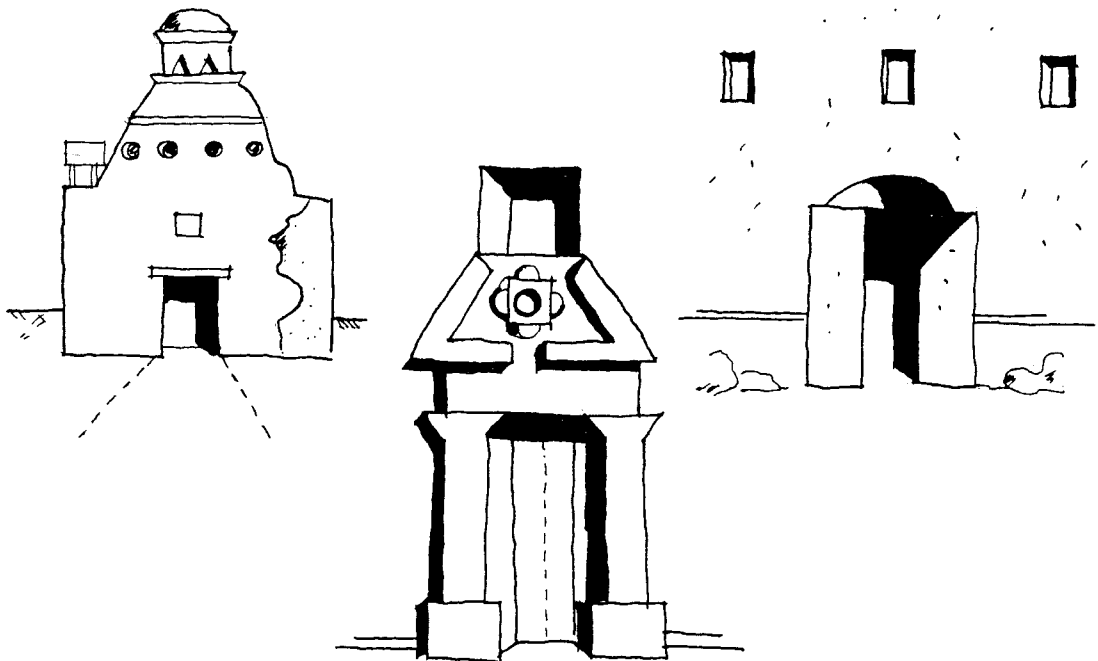
Gambar Plocek house

### Beberapa contoh karya Michael Graves

#### Public Library, San Juan capistrano, california

##### a. Konsep

Konsep bangunan ini diambil dari misi "The Spanish Mission Style" dan "The Hispanic architecture" dari Amerika Selatan serta kemasyuran bangunan sekitarnya yaitu Mission san Juan Capistrano tahun 1751.



##### b. Bentuk bangunan

Bentuk bangunan berupa bentuk kotak persegi panjang dengan *courtyard* didalam bangunan. Di samping kanan kiri terdapat gazebo dengan bentuk kotak-kotak kecil yang berfungsi sebagai ruang baca. Bentuk kotak-kotak kecil untuk mengurangi kemasifan massa bangunan. Selain bentuk tersebut untuk mengurangi kekakuan bangunan dengan penataan rangkaian kolom-kolom pada serambi yang mengitari *courtyard*.

Bentuk bangunan juga dipengaruhi oleh bentuk denah yang terdiri dari grid-grid kotak. Perletakan kolom-kolom mengikuti bentuk grid. Selain bentuk kotak, dalam bangunan terdapat rotunda atau ruang melingkar yang berfungsi sebagai ruang cerita anak. Rotunda ini mempunyai aksis jelas mengarah ke *courtyard* yang dipertegas dengan adanya dua kolom pada pintu dan serambi.

**c. Fasade Bangunan**

Tampilan bangunan terlihat kaku dan masif dengan dinding-dinding yang tebal. Untuk mengurangi bentuk kaku tersebut dengan memberi jendela dan kolom yang diulang-ulang dengan irama yang sama. Sedangkan pada tampak samping bangunan digunakan gazebo dengan bentuk kotak-kotak kecil dengan material dinding yang berbeda-beda yaitu dinding dari semen dan rangkaian kayu. Atap bangunan berbentuk atap kecil-kecil sebagai *light monitor* yang mengambil ide dari bentuk atap gereja tua yang berada di depannya.

**d. Sirkulasi**

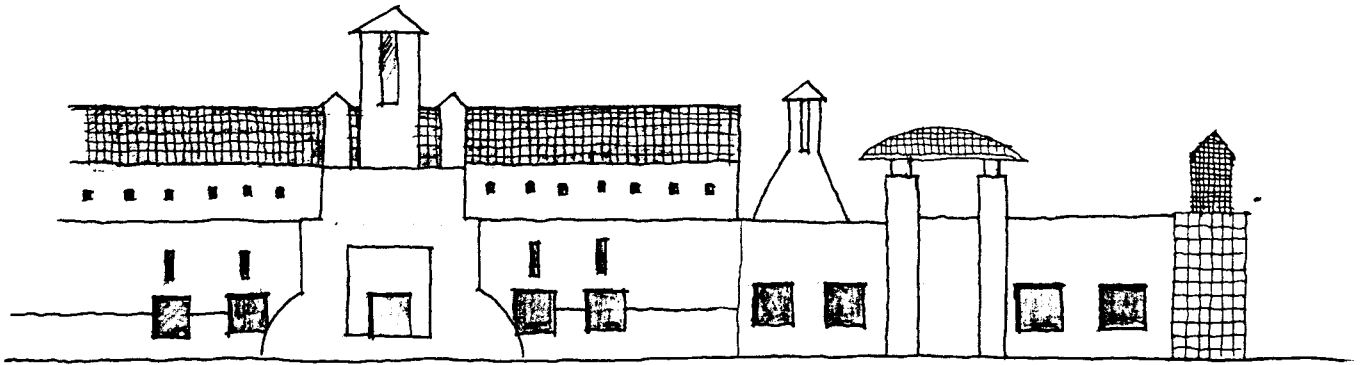
Pencapaian kedalam bangunan melalui entrance dan foyer. Sirkulasi utama memanjang dengan aksis jelas sepanjang galery yang berbentuk koridor menuju pintu keluar taman. Sedangkan sirkulasi dalam bangunan yang lain yaitu sirkulasi yang berupa serambi , mengelilingi courtyard dengan dipertegas adanya rangkaian kolom-kolom disepanjang serambi sehingga memberikan kontinuitas visual terhadap ruang-ruang disekelilingnya. Pergola yang terletak di courtyard juga sebagai sirkulasi terbuka yang terdiri dari rangkaian *double kolom* yang menghubungkan serambi-serambi yang berhadapan. Semua ruang dapat terjangkau oleh pengunjung, dengan penataan sirkulasi dan letak pintu yang diarahkan adanya aksis. Aksis dipertegas dengan adanya rangkaian double kolom baik sebagai dinding maupun sebagai tiang.

**e. Entrance**

Entrance bangunan perpustakaan ini terlihat monumental dengan adanya tiga pasang kolom berjajar ke belakang sehingga memberi kesan mengundang kepada pengunjung. Kolom-kolom diberi atap dari besi dengan bentuk lengkung sehingga terlihat kontras dengan bangunannya.

**f. Warna**

Warna-warna yang digunakan dalam bangunan merupakan warna terang atau warna pastel seperti warna krem yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan bangunan.

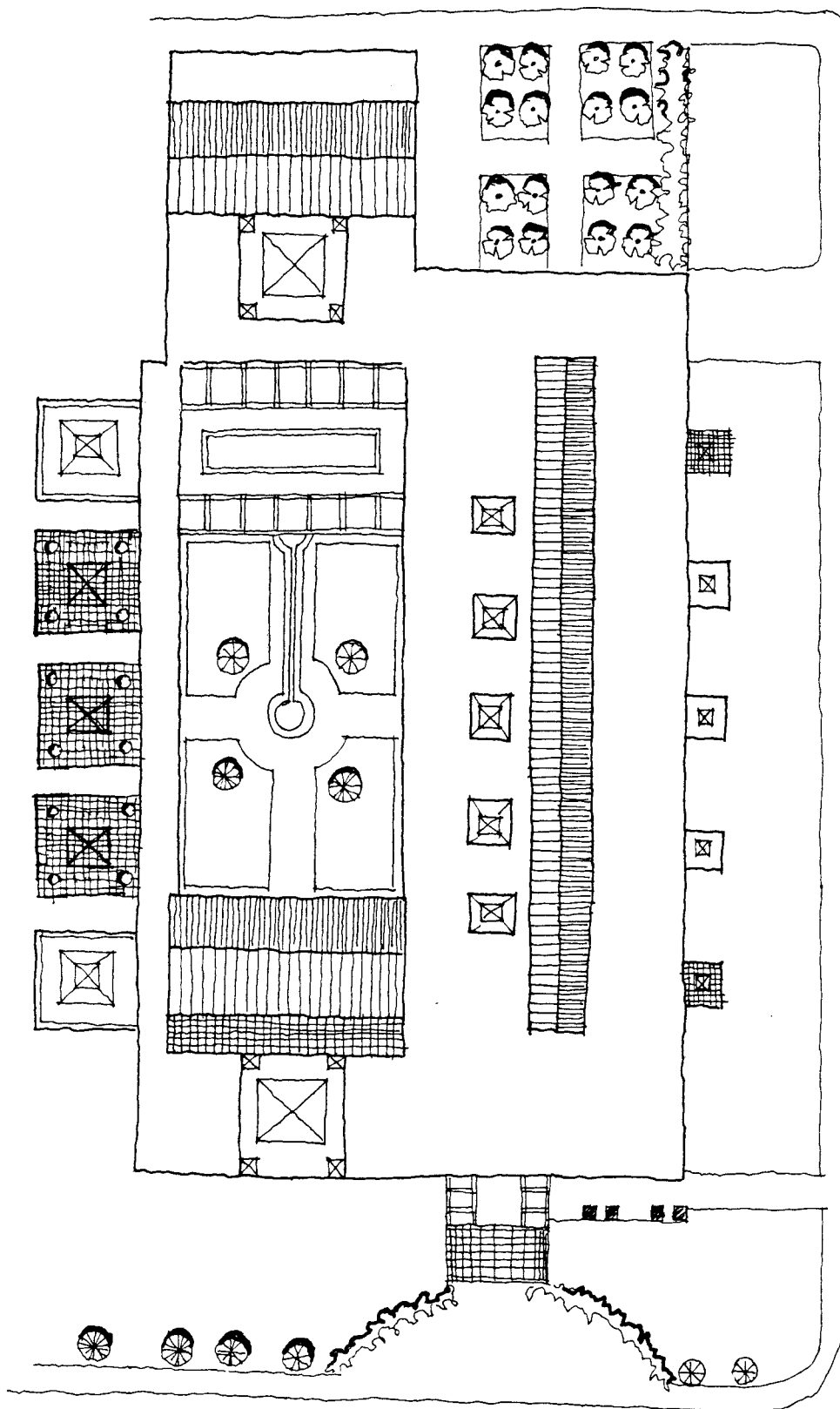


Gambar 46  
Tampak Depan San Juan Capistrano

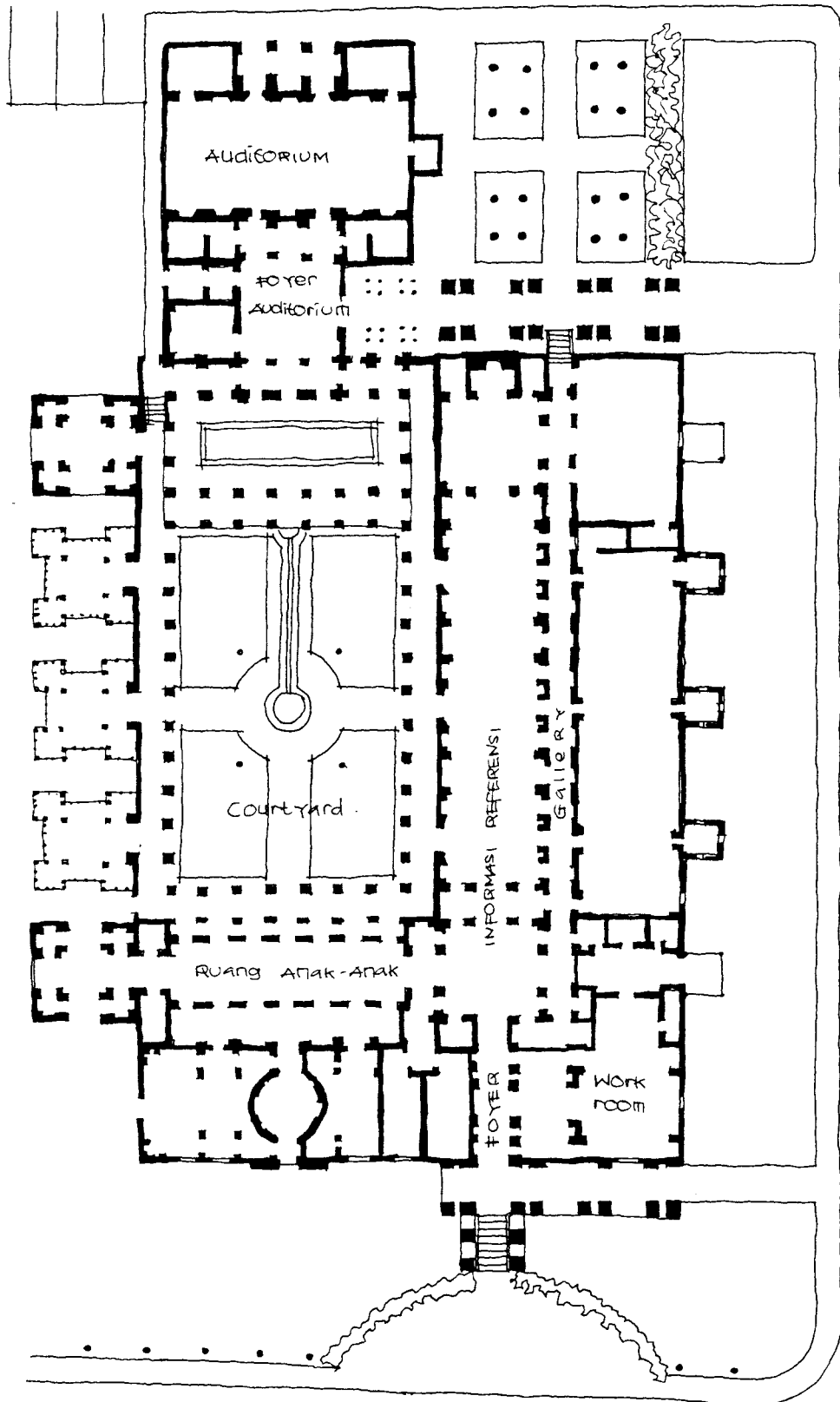
Pada tampak bangunan menggunakan referensi anthropomorpik manusia yang merupakan bagian gaya klasik yaitu kepala, badan dan kaki. Pergola terlihat sebagai bagian kaki, pilar-pilar berbentuk seperti obelisk monitor menggambarkan kepala



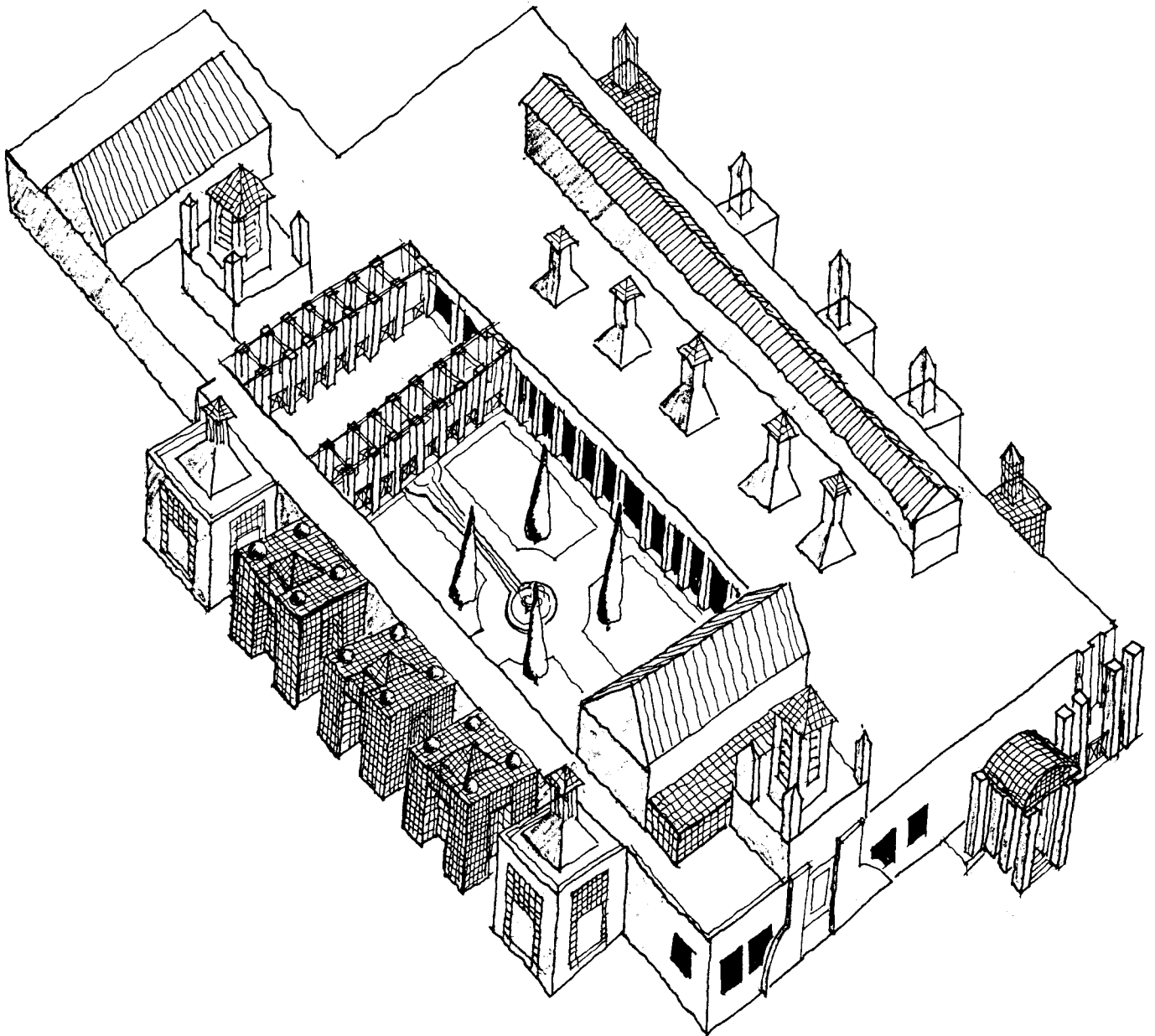
Gambar 47  
Gambar Situasi

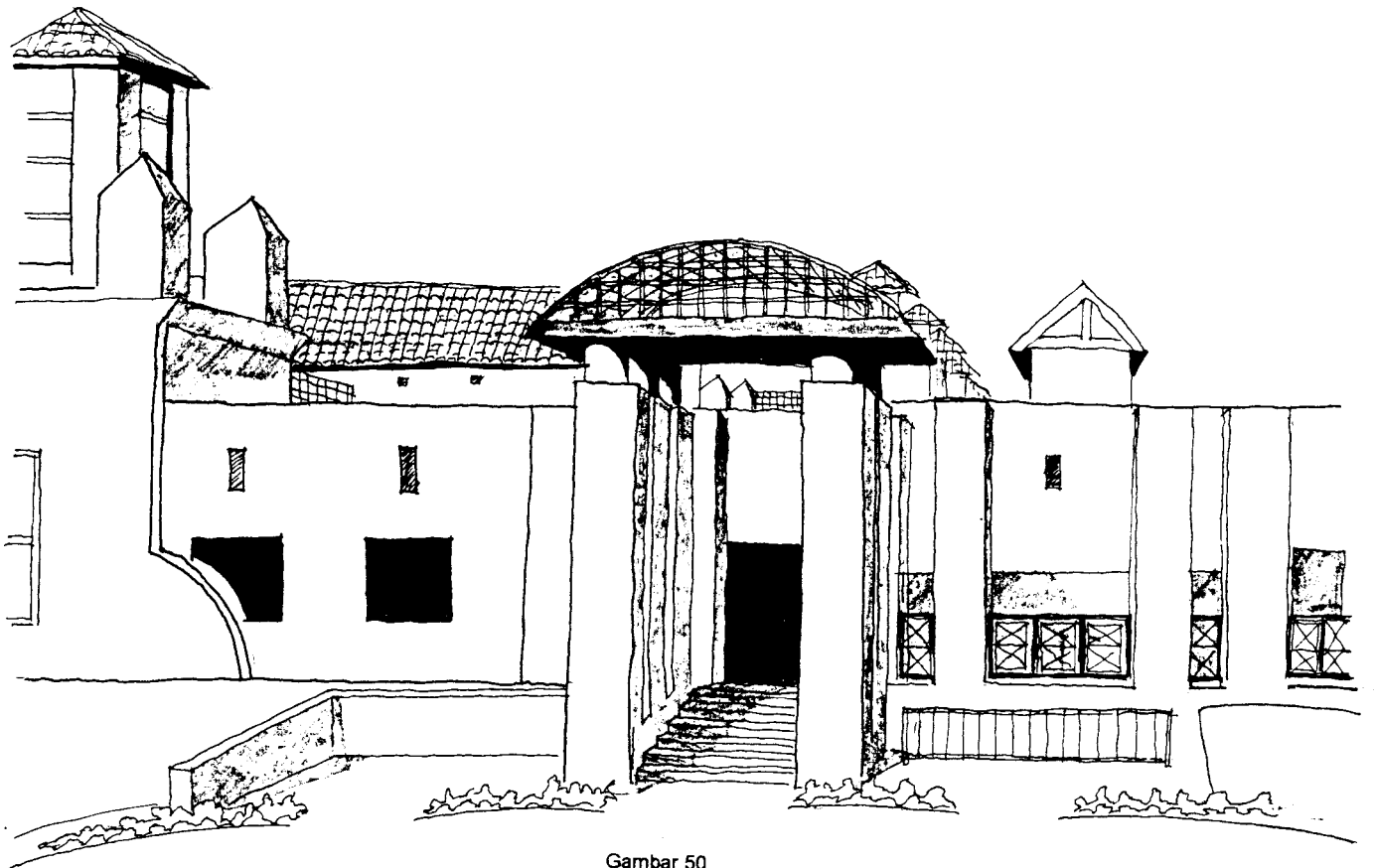


Gambar 48  
Denah san Juan capistrano

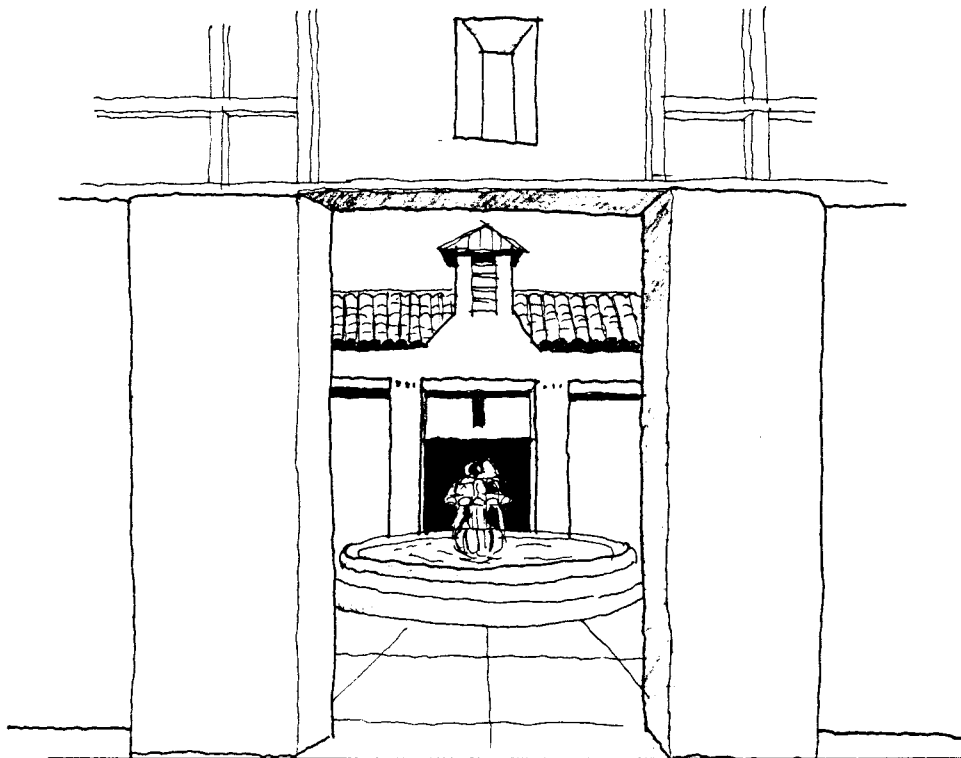


Gambar 49  
Aksonometri





Gambar 50  
Entrance San Juan Capistrano



Dewi Sari Sukowati 96 340 062



### **The Portland Building**

Merupakan bangunan public services yang terletak di bagian pusat kota Oregon, Portlandia yang dikelilingi tiga bangunan dan taman.

#### **a. Konsep**

Konsep bangunan Public Services terdiri dari konteks urban dan unsur-unsur arsitektur tradisional seperti *the Free Style Classicism*. Bangunan berada dikawasan pusat kota yang letaknya dikelilingi oleh empat jalan besar.

#### **b. Bentuk**

Bangunan berbentuk kotak atau blok yang terlihat seperti Kado Natal raksasa atau dadu. Kotak seperti dadu bagian utama dari "The Portland" terletak diatas unit dibawahnya seolah-olah pada sebuah tumpuan berwarna biru kehijauan, kontras dengan warna diatasnya yang berwarna coklat cerah. Unit tumpuan sedikit lebih lebar berkolom-kolom berat dan besar sehingga memberikan kesan arsitektur kuno Oriental Mesir. Bagian atap bangunan berbentuk datar dan terdapat atap kecil-kecil pada bagian tengahnya, yang terlihat seperti atap rumah yunani kuno.

Bentuk denah bangunan selain mengikuti bentuk site juga berupa bentuk grid-grid kotak. Sehingga penataan ruang juga mengikuti bentuk denah.

#### **b. Fasade Bangunan**

Fasade bangunan berbentuk kotak dengan dasar bangunan berupa susunan ranglaian kolom-kolom. Fasade bangunan memperlihatkan bentuk klasik yaitu kepala, badan dan kaki. Tampilan bangunan terdiri dari jendela besar dan jendela kecil. Pada tampak depan dan tampak belakang terdapat sepasang kolom besar yang menumpu keystone. Keystone ini sebagai kekhasan dari *the Portland Building*. Sedangkan tampak samping bangunan terdiri dari jendela besar dengan kaca berwarna gelap yang dihiasi ornamen medali. Selain jendela besar, terdapat jendela-jendela kecil dengan pola irama yang sama. Dibagian depan bangunan tersebut, terdapat patung "*portlandia*" yang berfungsi sebagai point of interest dari *The Portland Building*. Sehingga fasade bangunan memperlihatkan gabungan dari bentuk modern dan tradisional.

#### **c. Sirkulasi**

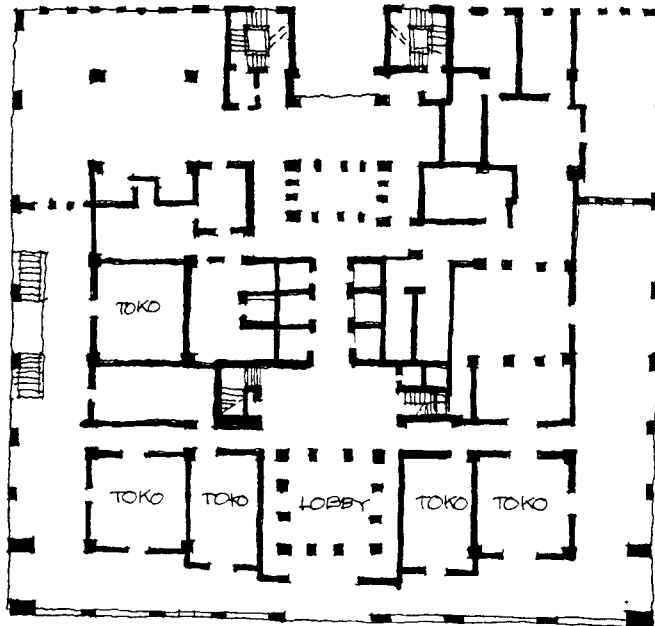
Pencapaian dalam bangunan dapat melalui dari berbagai pintu. Sirkulasi utama dimulai dari entrance memanjang lurus ke belakang dengan diarahkan aksis yang jelas.

Perletakkan pintu mengikuti arah aksis sehingga memberikan kemudahan pencapaian kepada pengunjung. Sebagai bangunan yang dikelilingi jalan, terdapat sirkulasi yang berupa serambi yang menghubungkan tiga sisi bangunan. Antara serambi dengan jalan dibatasi dengan rangkaian kolom-kolom mengelilingi serambi tersebut.

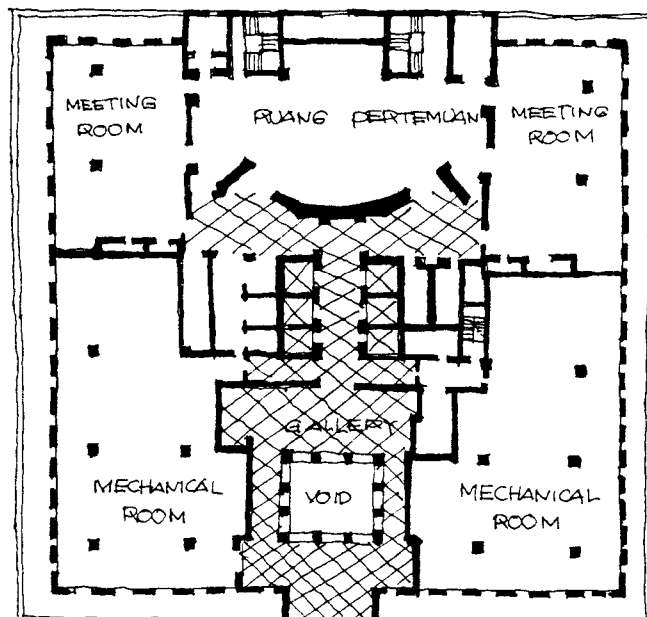
**d. Entrance**

Entrance bangunan ditunjukkan dengan fasade utama yang terlihat adanya sepasang portal atau kolom sebagai gerbang masuk kedalam bangunan.

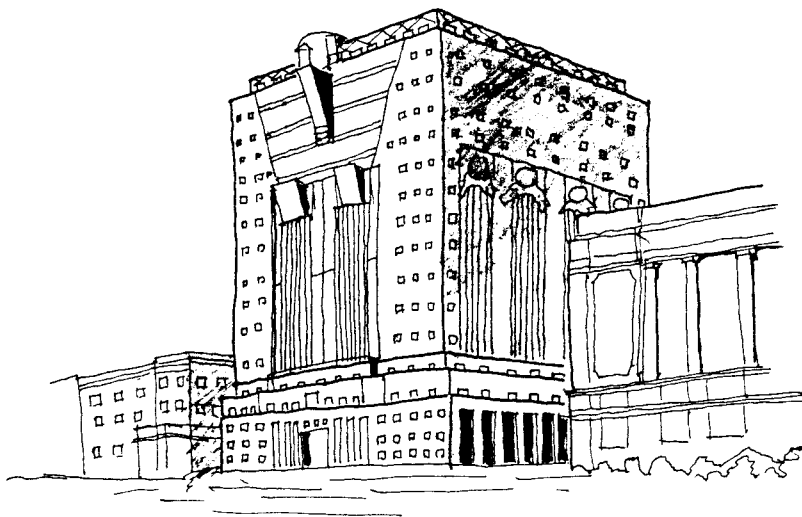
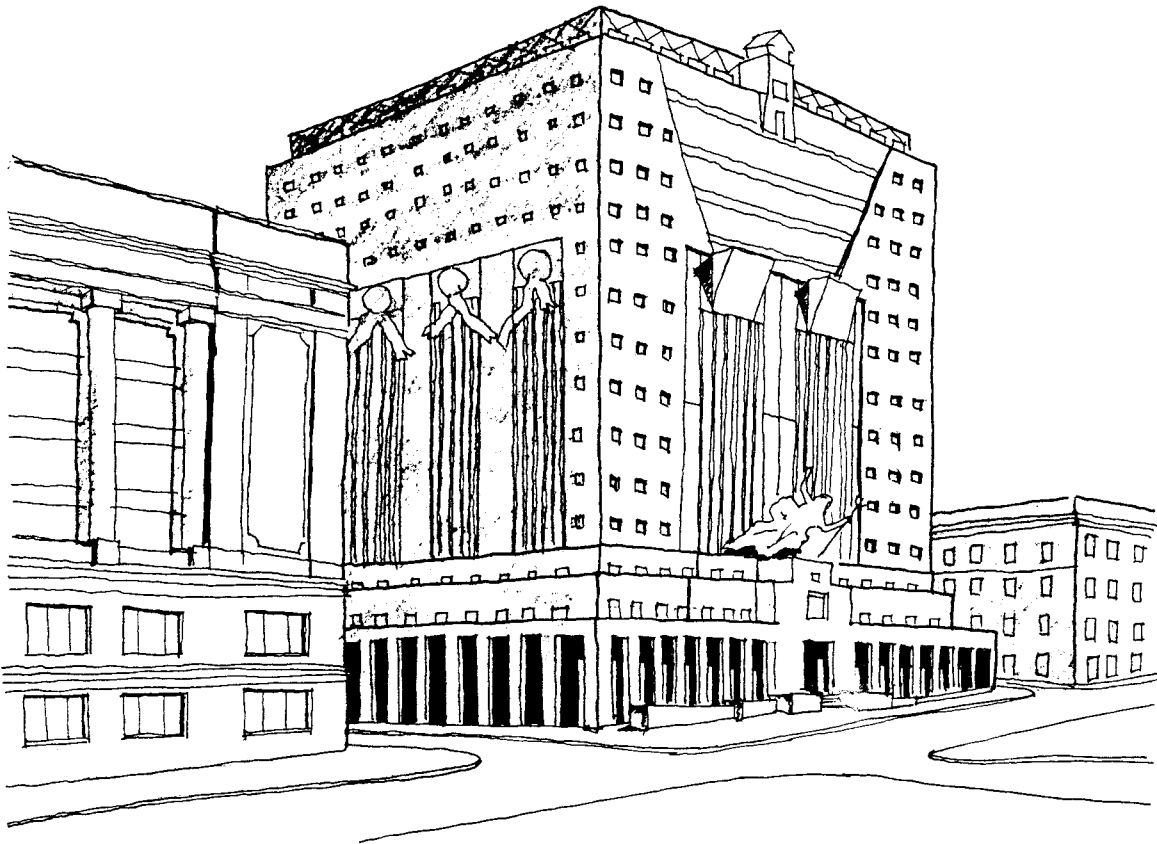
Gambar 51  
Denah The Portland Building



Gambar Denah lantai 1



Gambar 52  
Perspektif The portland Building



## **Environmental Education Center**

### **Liberty State Park, Jersey City, New Jersey**

#### **a. Konsep**

Lokasi bangunan ini berada di kawasan taman liberty di kota Jersey, dengan orientasi bangunan mengarah ke patung Liberty dan kota Manhattan. Konsep bangunan mengarah pada konteks urban sekitar dan arsitektur klasik.

#### **b. Bentuk bangunan**

Bangunan utama berbentuk segiempat dengan pola denah berupa grid kotak dan bangunan penunjang yaitu pavilion berbentuk kotak juga yang didukung dengan empat kolom. Atap berbentuk pelana memanjang ke belakang bangunan dan atap pada ruang exhibition terbagi tiga disesuaikan dengan jumlah entrance yang ada pada ruang tersebut. Selain atap pelana juga terdapat atap datar dengan bentuk pergola di atasnya.

#### **c. Fasade bangunan**

Fasade bangunan berbentuk segiempat dengan bukaan berupa jendela kecil dan *light monitor* dibagian atas bangunan. Dinding terdiri dari material semen dan kayu.

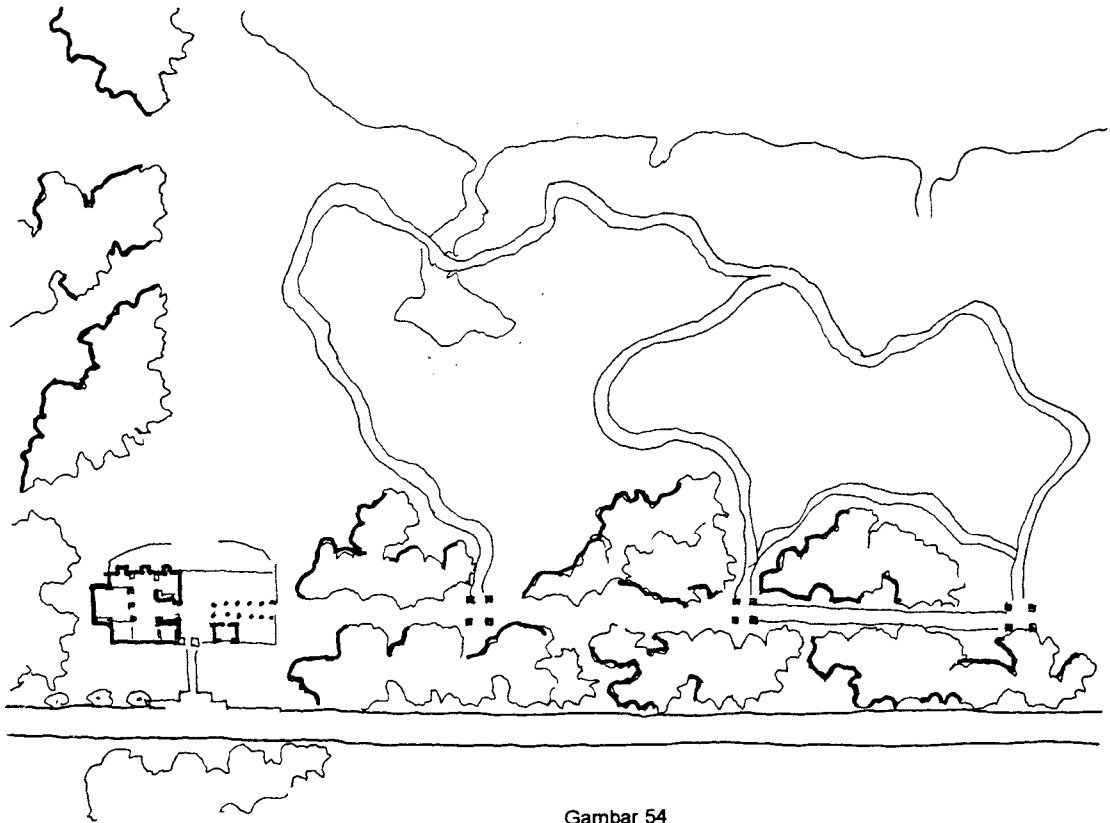
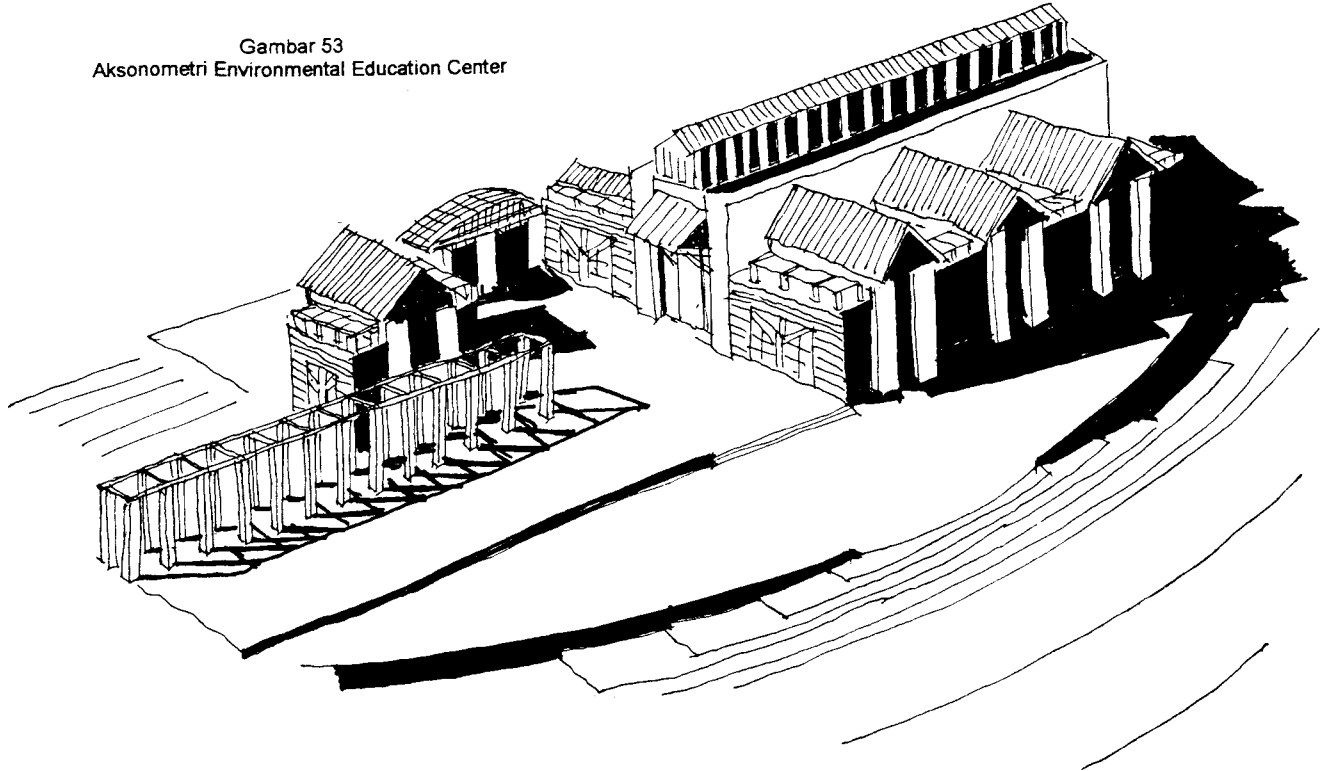
#### **d. Sirkulasi bangunan**

Pencapaian dalam bangunan dapat melalui beberapa cara yaitu jalan raya dan taman, pencapaian tersebut diarahkan dengan aksis yang jelas. Aksis dari taman diarahkan dengan pavilion-pavilion di simpul sirkulasi dan pergola memanjang ke arah bangunan. Pergola terdiri dari rangkaian kolom-kolom mengarah ke entrance bangunan.

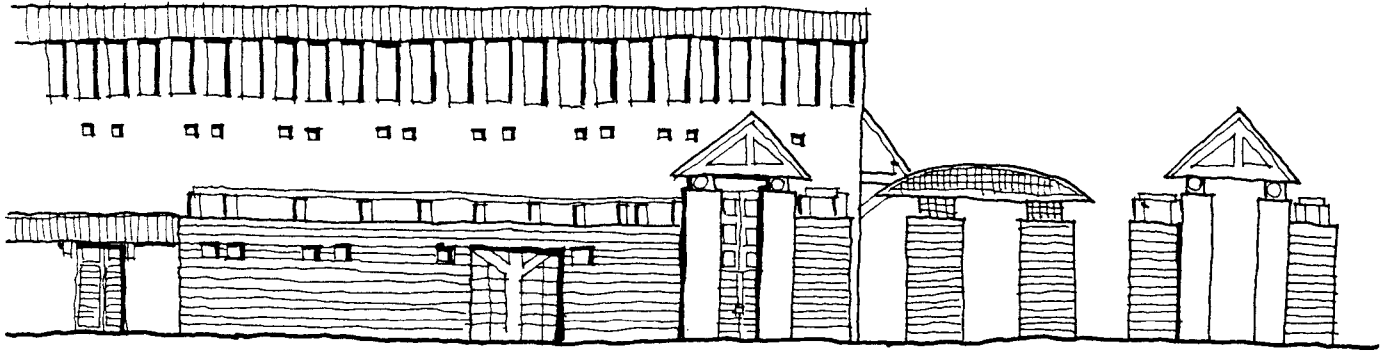
#### **e. Entrance**

Entrance ke site bangunan ditandai dengan sepasang kolom yang mempunyai bentuk atap melengkung dari besi atau logam. Entrance terlihat monumental dengan bentuk dan ukuran kolom yang besar. Entrance ke dalam bangunan juga ditandai dengan sepasang kolom monumental

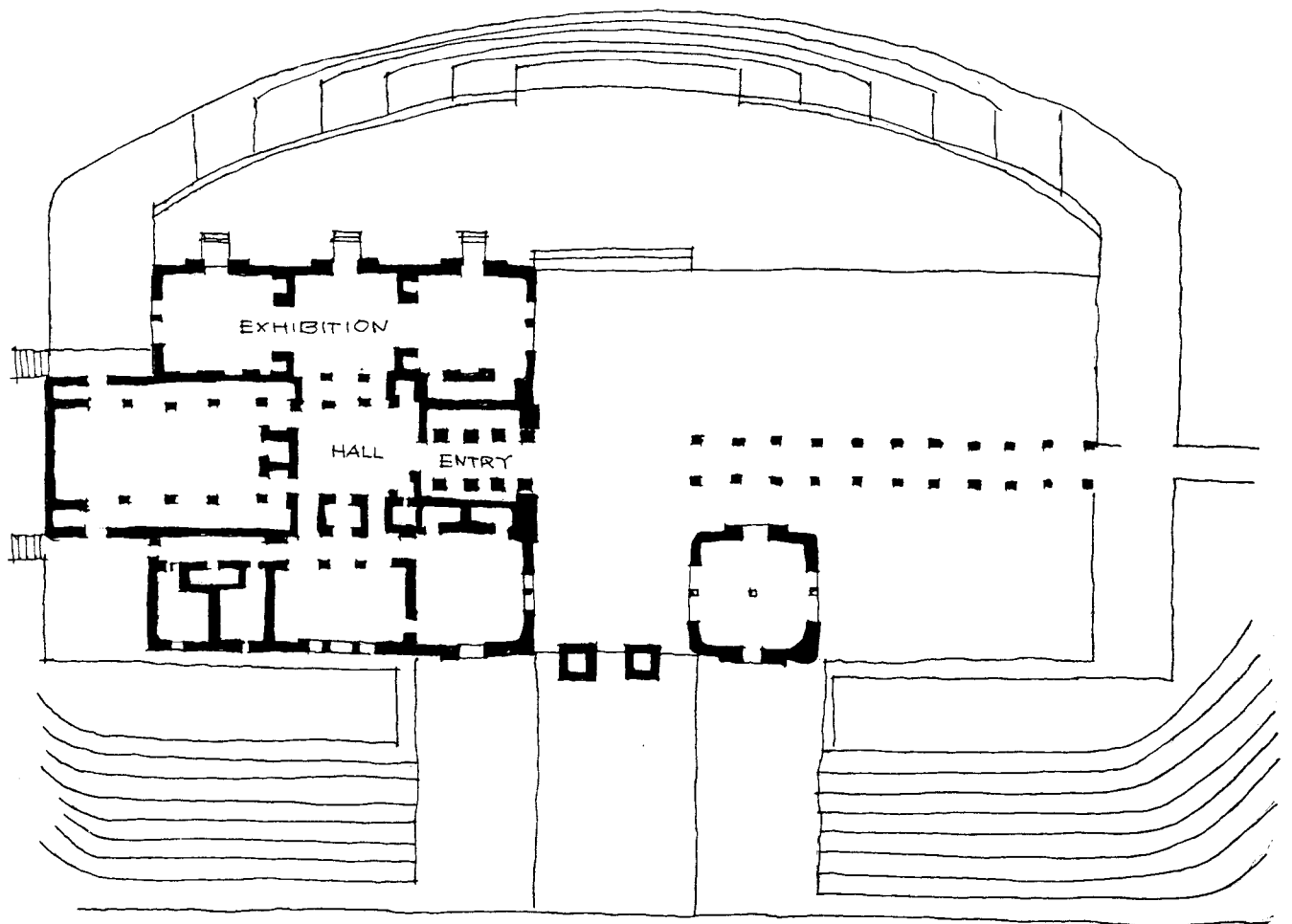
Gambar 53  
Aksonometri Environmental Education Center



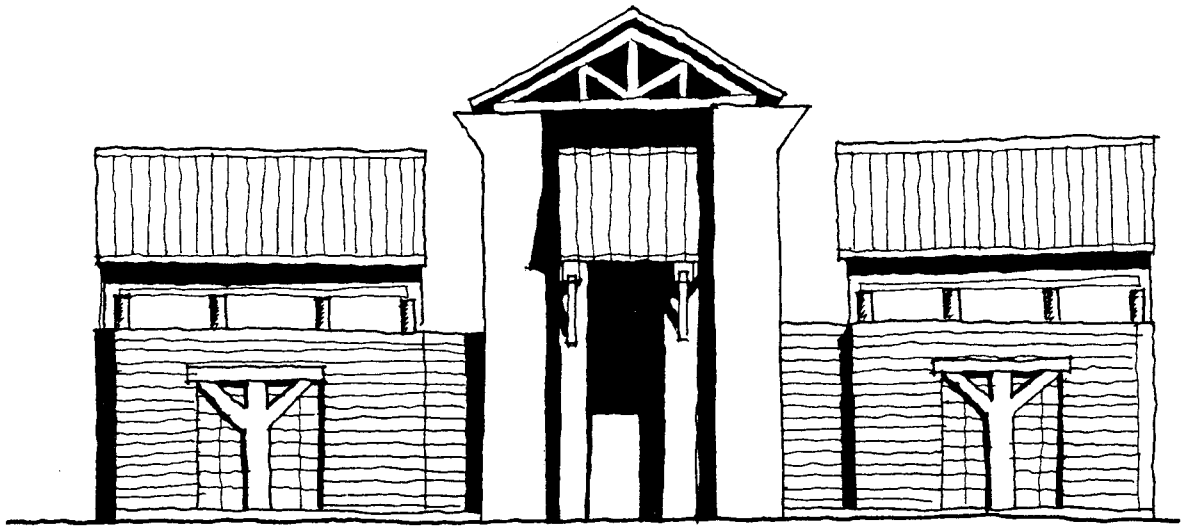
Gambar 54  
Situasi



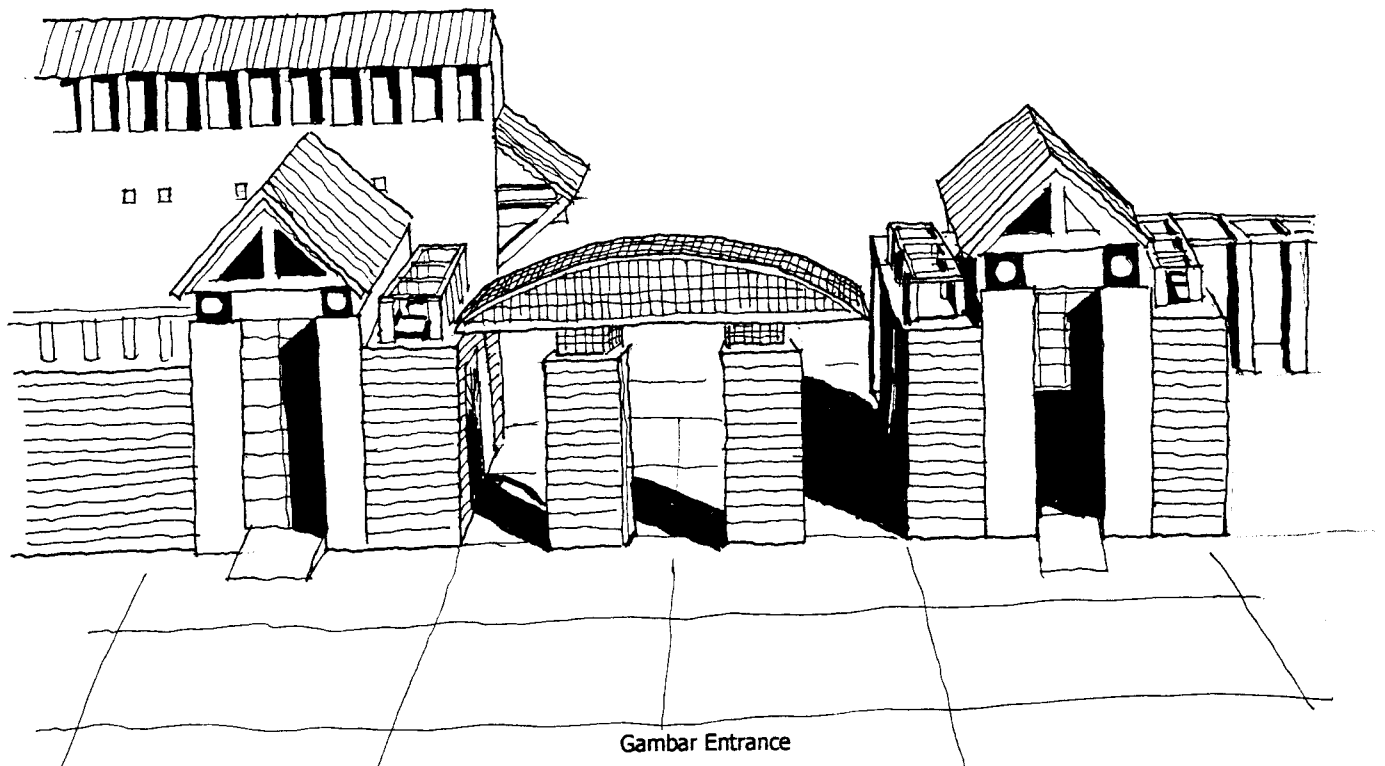
Gambar  
fasade dari jalan raya



Gambar 55  
Denah



Gambar 56 Entrance Utama



Gambar Entrance



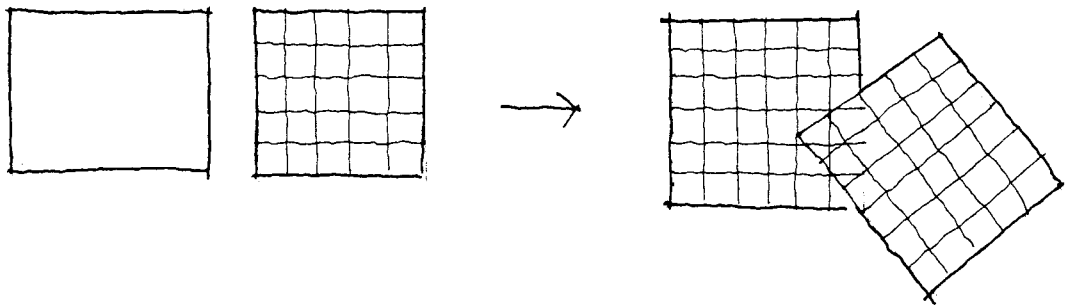
**Kesimpulan**

Dari beberapa contoh bangunan karya Michael Graves terdapat idiom-idiom yang dapat diterapkan dalam perancangan Sanggar Kreativitas Anak, dimana idiom-idiom yang digunakan disesuaikan dengan anak dan juga dipadukan dengan permainan anak.

**a. Bangunan**

**Bentuk massa**

Bentuk massa berupa pengembangan bentuk segiempat dengan pola denah berupa grid kotak.

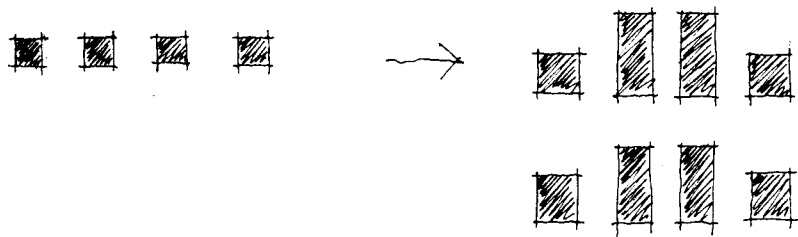


**Fasade**

Fasade pada bangunan Michael Graves memperlihatkan kekhasan seperti adanya bentukan yang diulang-ulang, yaitu:

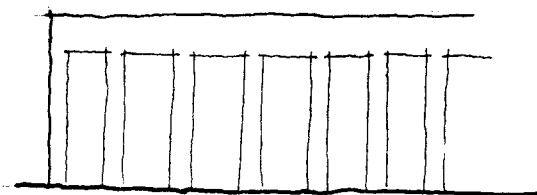
- **Jendela**

Pola jendela berupa irama aa, aa, aa, aa. Sehingga agar anak tidak monoton irama diubah seperti abba, abba, abba atau abcba, abcba,



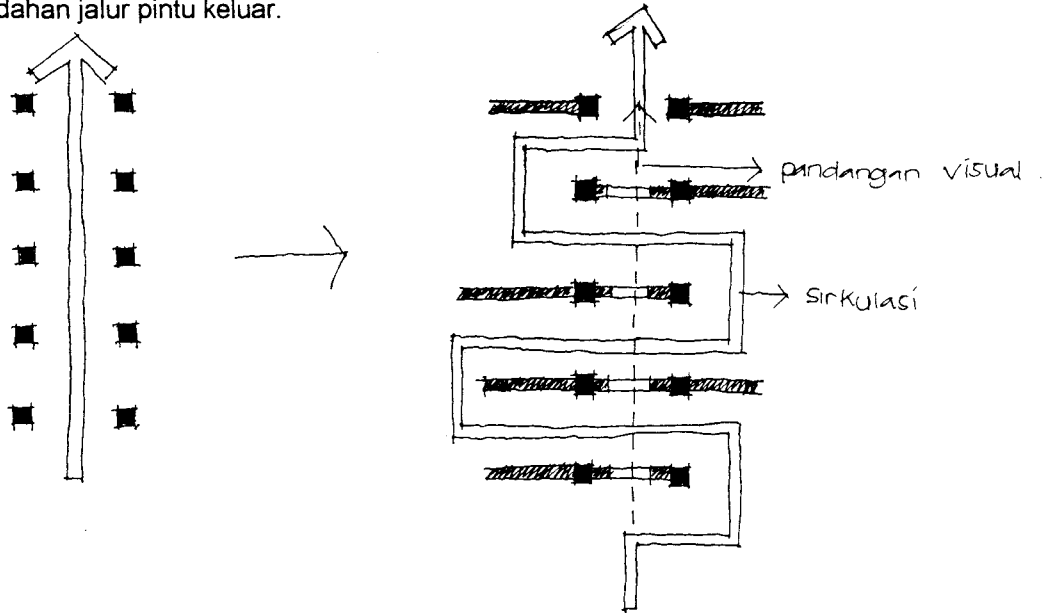
- **Kolom**

Kolom-kolom digunakan untuk mengurangi bentuk kaku dan masif dengan pola irama yang sama seperti a, a, a, a, a, a



**Sirkulasi**

Pola sirkulasi berupa aksis yang jelas dan memanjang dengan perletakan pintu yang mudah diketahui. Pola sirkulasi tersebut untuk anak kurang sesuai karena tidak kreatif sehingga pola sirkulasi dibuat berbelok-belok tetapi tetap memberikan kemudahan jalur pintu keluar.



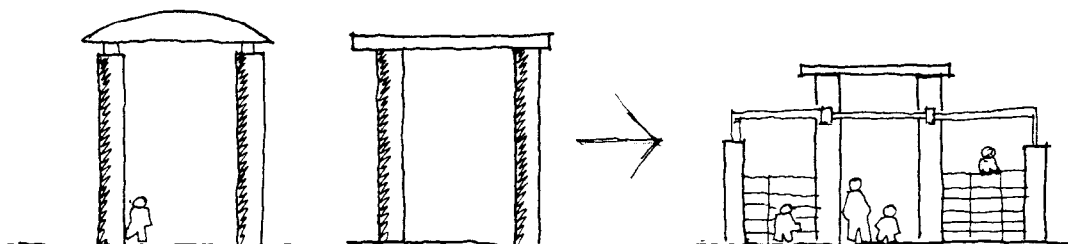
**Warna**

Michael graves menggunakan warna-warna pastel untuk bangunannya. Sesuai dengan sifat anak yang ceria maka warna-warna tersebut dapat digunakan di bangunan untuk anak.

**b. Detail**

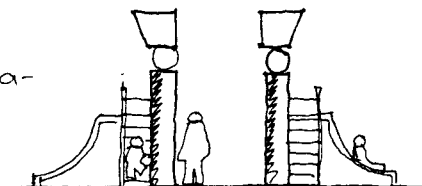
**Entrance**

Entrance terlihat monumental dengan didukung dengan kolom-kolom yang tinggi dan besar sehingga memberi kesan mengundang, tetapi untuk anak entrance tersebut membuat anak takut dan ngeri sehingga entrance dibuat disesuaikan dengan anak.



kolom tinggi dan Besar

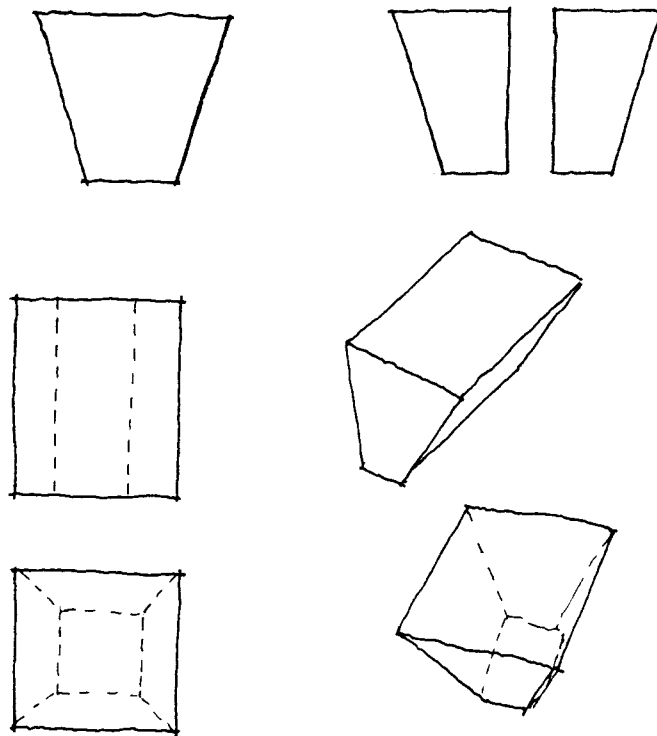
Untuk mengaburkan Entrance yang monumental, dengan mengabungkan permainan anak. kolom-kolom digunakan untuk bermain.



**Keystone**

Michael Graves sering menggunakan bentuk-bentuk *keystone* dalam bangunannya. Bentuk *keystone* bukan kotak atau segiempat tetapi berbentuk trapesium, dimana bentuk kotak atau segiempat sudah umum bagi anak-anak maka *keystone* dapat dikenalkan kepada anak-anak sebagai permainan.

Keystone dapat diterapkan dalam bentuk, fasade atau detail-detail dalam bangunan.



## BAB IV

### GAGASAN PERANCANGAN

Gagasan perancangan pada Sanggar Kreativitas Anak dibuat sesuai dengan permasalahannya yaitu sebagai wadah mengembangkan kreativitas anak dengan suasana yang rekreatif dan edukatif dan semua ruang baik ruang dalam maupun ruang luar merupakan tempat bermain. Perancangan dengan memadukan idiom-idiom perancangan Michael Graves dan permainan anak sebagai ungkapan karakter ruang baik ruang dalam maupun ruang luar sehingga anak dapat menikmati bermain dalam bangunan tersebut. Permainan anak langsung diterapkan dalam bangunan sehingga menjadikan bangunan sebagai tempat bermain karena bangunan merupakan bangunan untuk anak.

Dalam perancangan ini lebih menekankan permainan anak sebagai acuan utama dan idiom-idiom Michael Graves sebagai acuan pendukung karena lebih didominasi fungsi sanggar sebagai bangunan untuk anak.

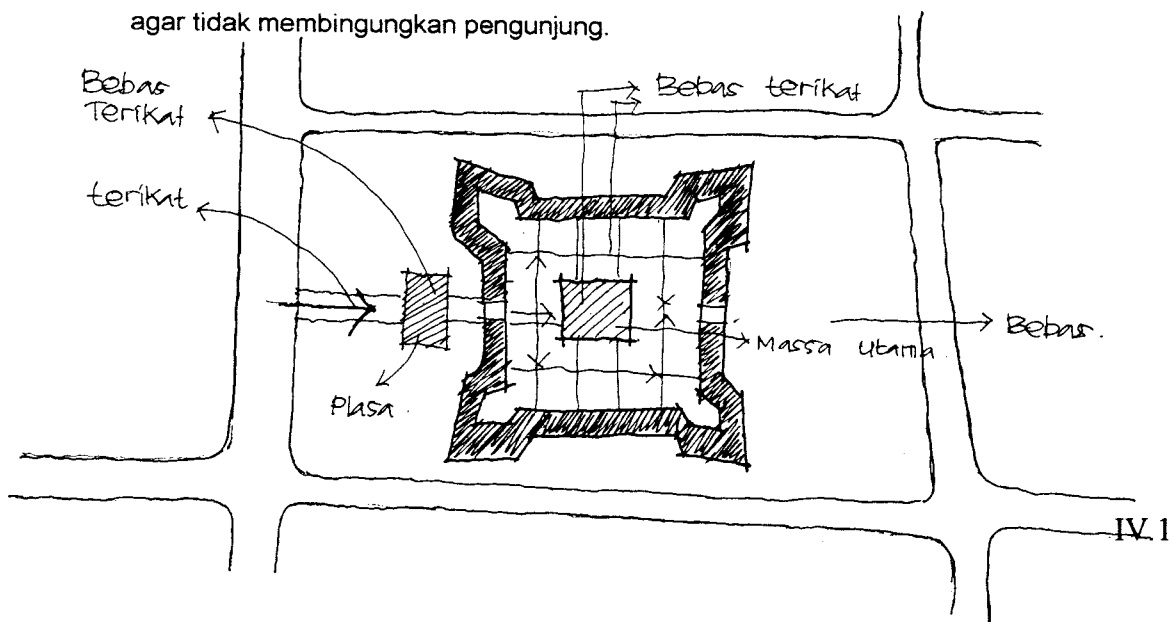
Sedangkan batasan-batasan yang digunakan yaitu:

- Tataran Seluruh Site
- Tataran Bangunan
- Tataran Ruang
- Tataran Detail

#### Tataran Seluruh Site

##### a. Sirkulasi

Anak dalam bermain cepat bosan dan mudah berganti-ganti permainan dari permainan satu ke permainan yang lain. Sehingga pola sirkulasi menggunakan sirkulasi yang variatif dan tidak monoton dengan mengembangkan gerakan permainan fungsi yang terdiri dari **terikat**, **bebas terikat** dan **bebas**. Pola sirkulasi dalam site yang digunakan pertama kali yaitu diarahkan kemudian bebas memilih agar tidak membingungkan pengunjung.

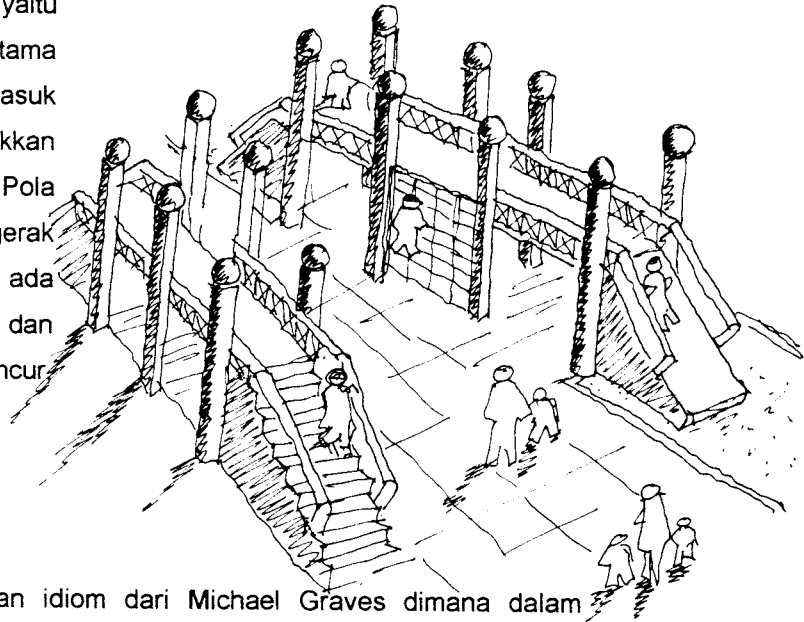


Pola sirkulasi dikembangkan dari:

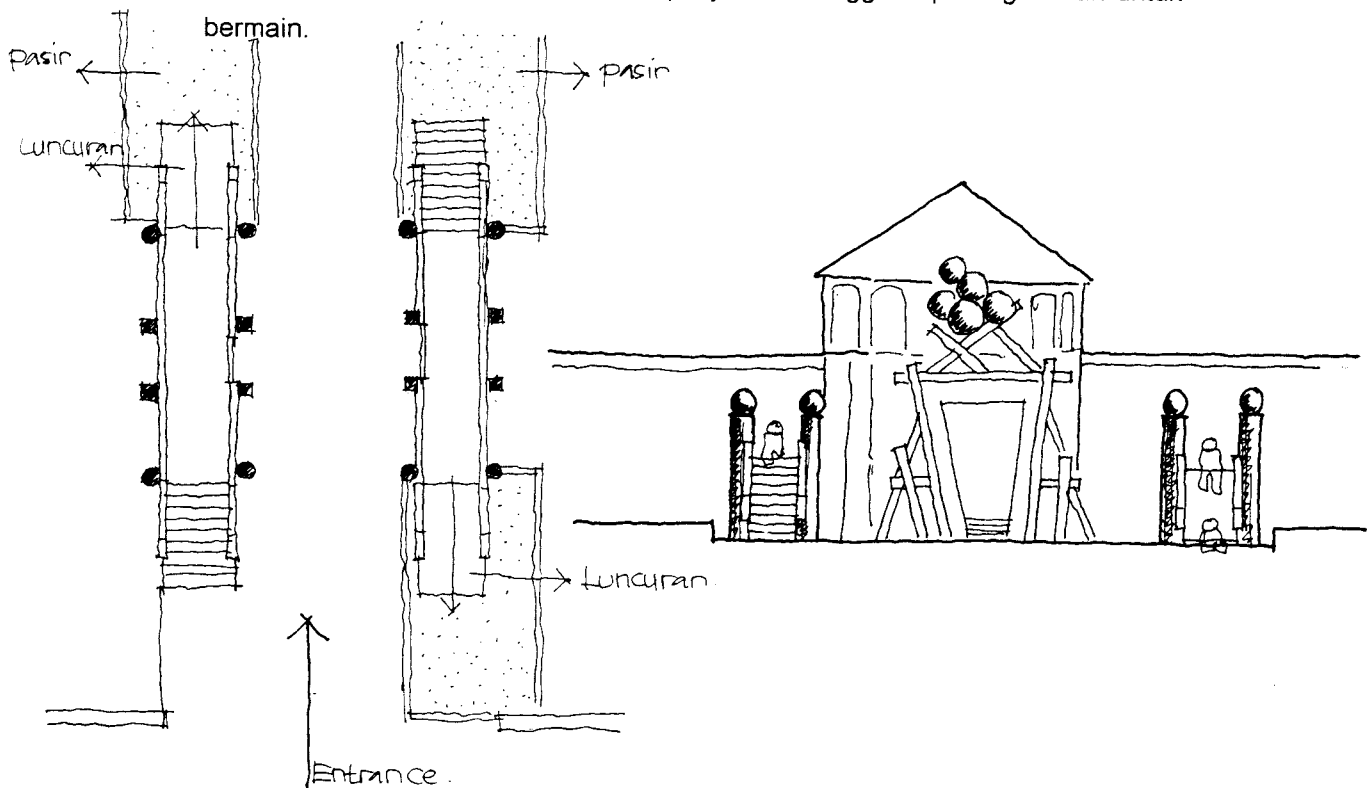
### 1) Terikat

Gerak permainan anak yang terikat diambil dari pola permainan anak seperti ayunan, panjatan, luncuran dan jungkat-jungkit dimana gerak anak bermain mengikuti bentuk alat permainan. Dalam hal ini permainan yang diambil hanya permainan panjatan dan luncuran.

Tujuan dari pola sirkulasi ini yaitu mengarahkan pengunjung terutama anak, bagaimana pertama kali masuk kawasan sanggar ditunjukkan dengan adanya permainan. Pola sirkulasi menggunakan gerak panjatan dan luncuran yaitu ada gerakan naik dengan tangga dan turun dengan batang untuk meluncur tangga dan papan luncur.

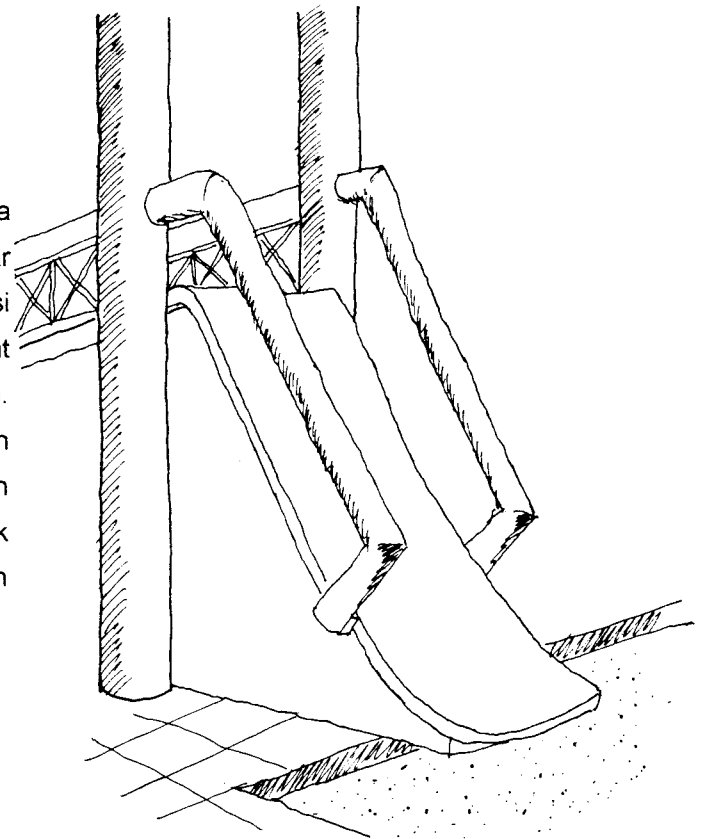


Dalam hal ini juga memasukkan idiom dari Michael Graves dimana dalam perancangannya menggunakan pergola yang didukung dengan kolom-kolomnya. Kolom dipadukan dengan permainan panjatan sehingga dapat digunakan untuk bermain.



Sistem kontrol:

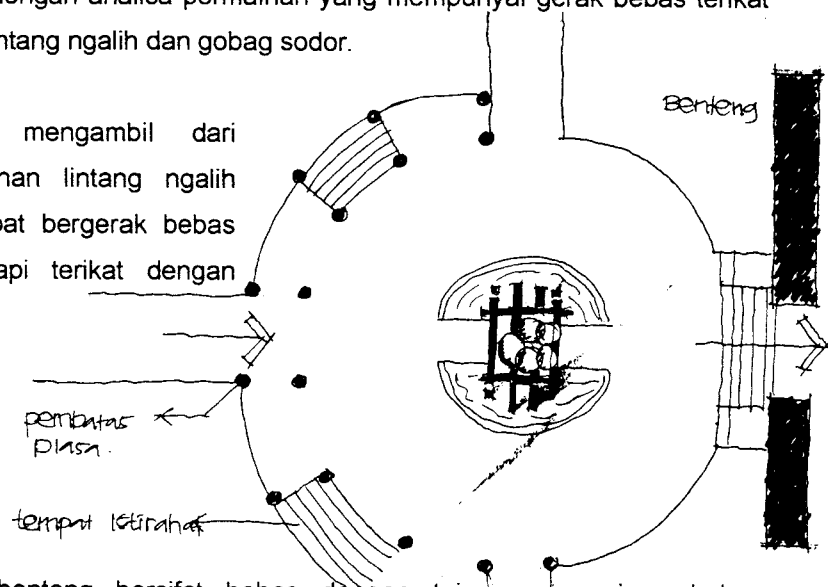
Sirkulasi harus memberikan rasa aman dengan memberi pagar pengaman pada tepi-tepi sirkulasi yang terbuat dari bahan yang kuat dan tidak membahayakan. Permukaan tangga tidak licin dan bertekstur. Landasan dibawah papan luncur diberi material yang lunak seperti pasir agar ketika anak jatuh tidak berbahaya.



## 2) Bebas terikat

Gerak bebas terikat pola sirkulasi dimulai dari plaza hingga sirkulasi site dalam benteng. Sesuai dengan analisa permainan yang mempunyai gerak bebas terikat yaitu permainan lintang ngalih dan gobag sodor.

Sirkulasi plaza mengambil dari analogi permainan lintang ngalih dimana anak dapat bergerak bebas dalam plaza tetapi terikat dengan pembatas plaza.



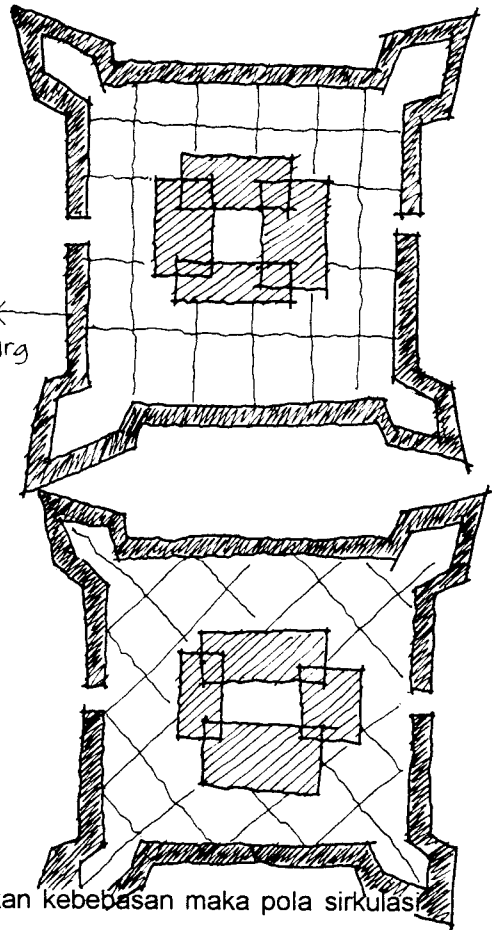
Sirkulasi dalam benteng bersifat bebas dengan tujuan pengunjung bebas menentukan pilihan melalui sirkulasi yaitu bebas dari pengunjung dapat memilih sirkulasi ruang luar atau ruang dalam sedang terikatnya yaitu diarahkan.

Permainan anak yang dikembangkan dalam sirkulasi bebas terikat dengan mengambil permainan gobag sodor. Sirkulasi terikat diambil dari gerakan gobag sodor yang dibatasi dengan area permainan yaitu segi empat yang terdiri dari grid-grid kotak. Sedang sirkulasi bebasnya yaitu dari kebebasan pengunjung memilih sirkulasi untuk menuju ke area permainan.

- Alternatif 1  
Bentuk grid kotak mengikuti bentuk benteng

Benteng  
Vastenburg

- Alternatif 2  
Bentuk grid dimiringkan 45° dari benteng dengan tujuan mendapatkan bentuk yang variatif



### 3) Bebas

Sesuai dengan karakter anak yang senang akan kebebasan maka pola sirkulasi yang digunakan untuk area bermain luar ruang di sebelah timur benteng menggunakan sirkulasi bebas dimana anak bebas menentukan pilihan dalam bermain. Dari analisis, sirkulasi bebas diambil dari gerak permainan petak umpet.

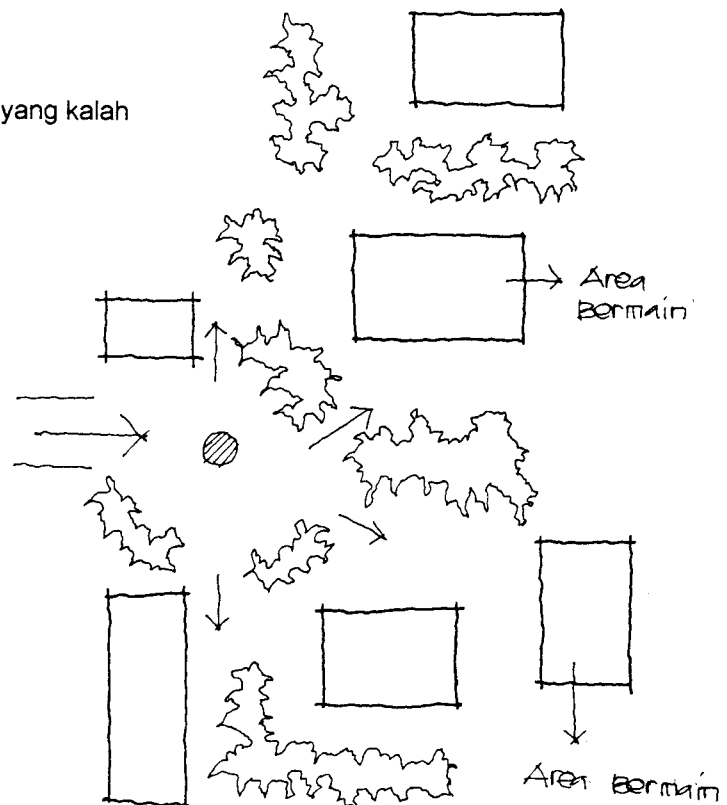
Dalam permainan petak umpet terdiri dari:

- tempat sembunyi
- tiang sebagai acuan permainan
- pemain : penjaga sebagai pemain yang kalah
- pemain yang sembunyi

Dari hal tersebut permainan petak umpet dianalogikan sebagai:

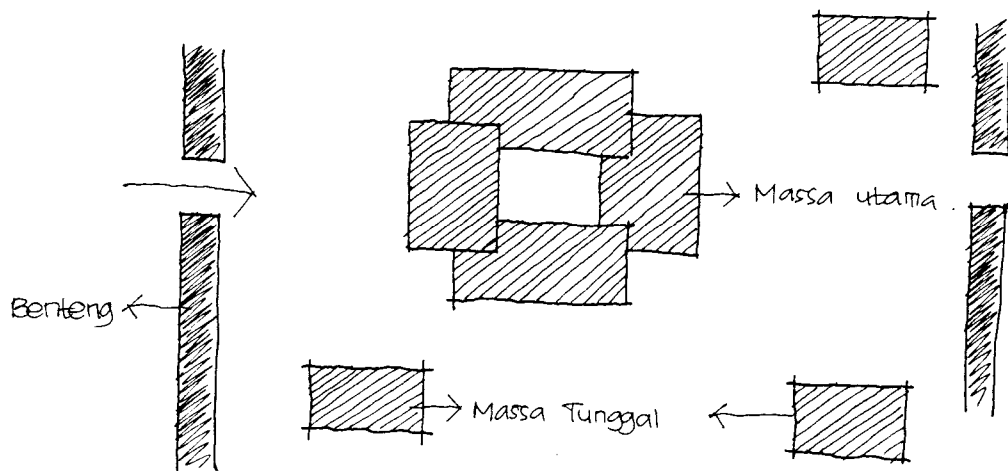
- tempat sembunyi sebagai kelompok permainan
- Tiang sebagai pusat atau center sebelum ke area bermain.

Sirkulasi terbentuk dari jarak kelompok permainan yang letaknya acak sehingga anak disini bebas menentukan pilihan ke area permainan.



## b. Tata Massa

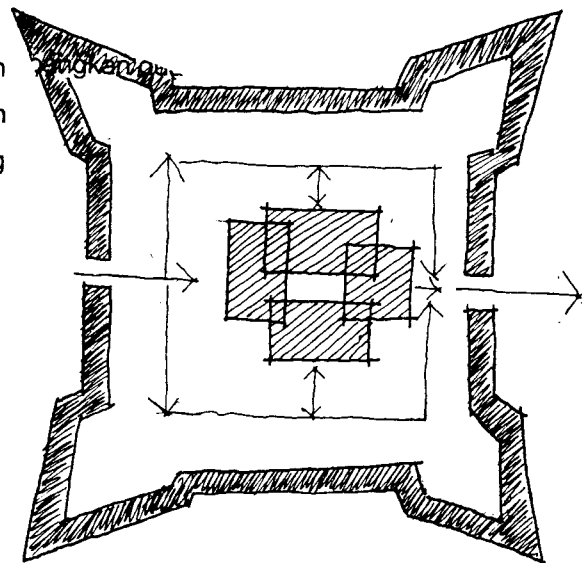
Dalam permainan terdiri dari dua jenis pemain yaitu individu dan sosial. Bermain secara individu menunjukkan anak bermain secara mandiri sedangkan secara sosial menggambarkan adanya interaksi antar anak. Tata massa bangunan mengambil analogi dari pemain permainan yaitu pada massa yang berkelompok sebagai massa utama dan massa sendiri-sendiri yang terletak menyebar sebagai massa pendukung. Massa bangunan sanggar kreativitas anak difokuskan didalam kawasan benteng dengan pertimbangan tidak menghalangi pandangan visual benteng sebagai bangunan konservasi.



Dalam perancangan ini ada dua tata massa sebagai alternatif untuk penyusunan massa bangunan:

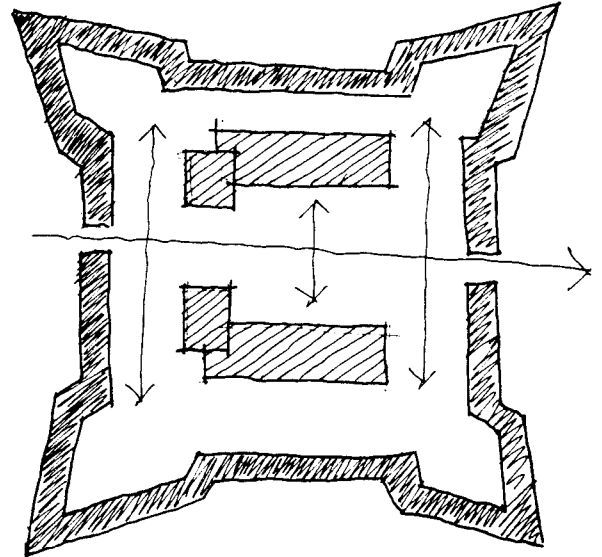
### - Alternatif 1

Perletakan massa utama ditengah kawasan dan massa pendukung dibagian tepi, dengan pencapaian ke ruang luar dan ruang dalam menyebar.





- Alternatif 2  
Perletakan massa utama dan massa pendukung ditepi, dengan pencapaian dipusatkan ditengah kemudian menyebar.



Dari dua alternatif tersebut, dipilih alternatif pertama sebagai tata massa bangunan dengan pertimbangan bahwa fungsi sanggar sebagai area bermain sehingga semua area dapat terjangkau baik secara visual maupun fisik.

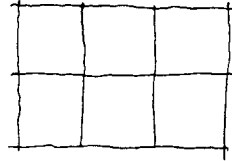
## Tataran bangunan

### a. Bentuk Bangunan

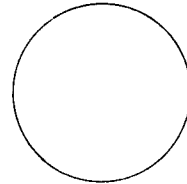
Bentuk-bentuk massa diambil dari analogi pola bidang permainan yaitu:

- a. Pola bentuk kotak atau segiempat.

Pola segiempat terdiri dari grid-grid kotak yang diambil dari permainan gobag sodor.

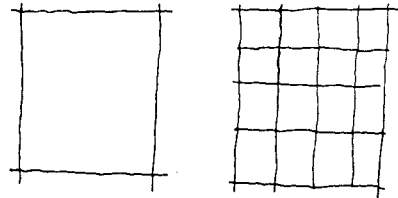


- b. Pola lingkaran yang diambil dari permainan lintang ngalih



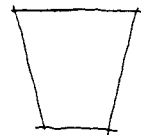
Bentuk bangunan juga diambil dari idiom bangunan Michael Graves:

- a. Bentuk segi empat atau kotak dengan pola grid kotak

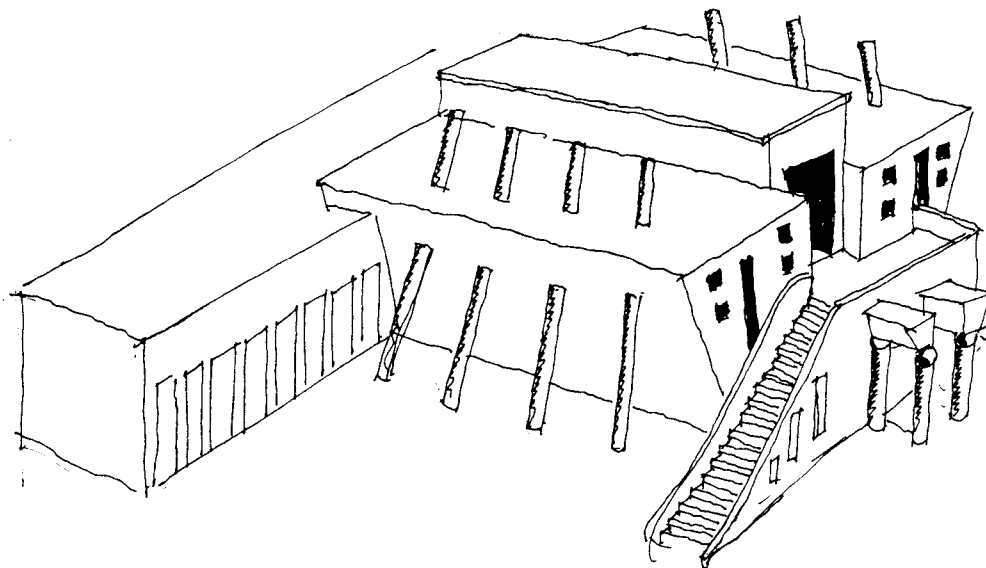


- b. Bentuk Keystone

Keystone mempunyai bentuk trapesium dimana Graves sering menggunakan bentuk keystone dalam perancangannya.

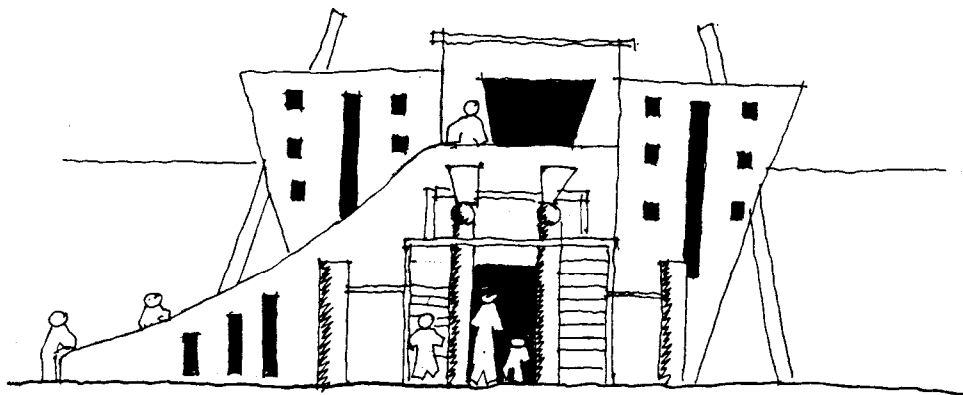


Bentuk-bentuk tersebut dikembangkan dengan cara menggabungkan baik dengan cara horisontal maupun vertikal.



**b. Fasade Bangunan**

Alat permainan mempunyai bentuk yang bermacam-macam. Pada fasade bangunan ini mengambil dari bentuk alat permainan yang dipadukan dengan idiom-idiom Michael Graves. Idiom yang digunakan yaitu bentuk keystone, kolom-kolom dan bukaan-bukaannya yang ditampilkan pada fasade dengan permainan anak seperti luncuran dan panjatan. Main entrance yang monumental dengan dua kolomnya dan permainan anak juga mempengaruhi bentuk fasade.



Tampak Depan .

**c. Warna bangunan**

Untuk memberikan kesan sebagai bangunan anak maka digunakan warna-warna cerah seperti warna merah, hijau, kuning dan biru dan juga memasukkan warna-warna dari bangunan Michael Graves yaitu warna-warna pastel, sehingga dapat menarik perhatian anak dan juga pengunjung lain. Dengan warna-warna tersebut membuat anak menjadi semakin aktif dan ceria dalam bermain.

### Tataran Ruang

Dalam bangunan Sanggar Kreativitas terbagi dalam beberapa kriteria jenis ruang walaupun sebenarnya semua ruang adalah untuk anak. Nama-nama ruang hanya digunakan untuk mempermudah pengertian fungsi ruang

| Jenis Ruang        | Nama ruang  | Keterangan  |
|--------------------|---|---|
| Ruang Edukatif     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang lukis</li> <li>- Ruang musik</li> <li>- Ruang seni tari</li> <li>- Ruang drama</li> <li>- Ruang bercerita</li> <li>- Ruang ketrampilan</li> <li>- Ruang pengenalan alam</li> </ul> | <p>Ruang edukatif lebih diutamakan untuk anak usia 6-12 tahun. Kegiatan dalam ruang ini lebih ditekankan pada proses belajarnya, tetapi juga memasukkan unsur bermain. Anak-anak dalam belajar selain di dalam ruang juga langsung dihadapkan dengan ruang luar.</p> <p>Misal: Ruang lukis di ruang dalam dihubungkan dengan ruang lukis ruang luar dimana anak dapat melukis secara langsung dihadapkan dengan objek</p> |
| Ruang Rekreatif    | <p>Ruang bermain indoor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- konstruksi</li> <li>- ilusi</li> <li>- represif</li> <li>- fungsi</li> </ul>   | Merupakan ruang bermain anak dimana anak dapat langsung bermain dalam bangunannya. Anak bebas bergerak dari satu ruang ke ruang yang lain   |
| Ruang perpustakaan | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang baca</li> <li>- Ruang buku</li> <li>- Ruang peminjaman</li> </ul>  | Letak berdekatan dengan ruang edukatif. Penggunaan furniture yang disesuaikan dengan usia dan ukuran tubuh anak   |
| Ruang Penunjang    | - lobby dan informasi   | Sebagai fasilitas umum untuk mempermudah pelayanann pengunjung dengan perletakan yang strategis   |
|                    | - Ruang karcis / loket  | Ruang untuk pengunjung sebelum  |

|                          |  |   |
|--------------------------|--|---|
|                          |  | <p>memasuki sanggar</p> <p>Anggota tetap cukup menunjukkan kartu anggota</p> <p>- Anggota tidak tetap, memasuki sanggar dengan membeli karcis</p> |
|                          | Ruang pameran tetap / tidak tetap  | Ruang pameran hasil karya anak baik lukisan, ketrampilan  |
|                          | Panggung pertunjukan   | Sebagai ruang untuk anak yang digunakan sebagai panggung pertunjukan yang dapat dialihfungsikan sebagai area bermain                              |
|                          | <p>Ruang tunggu/ kontrol</p> <p>- indoor</p> <p>- outdoor</p>  | Ruang kontrol untuk anak, orang tua dapat mengawasi anaknya tanpa mengganggu dengan perletakan berdekatan dengan area bermain atau beraktifitas   |
| Ruang Administrasi       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- lobby</li> <li>- ruang tamu</li> <li>- ruang pimpinan</li> <li>- ruang staf</li> <li>- ruang pemandu</li> <li>- ruang rapat</li> <li>- ruang informasi</li> </ul> | Sebagai ruang yang mengurus administrasi sanggar  |
| Ruang kegiatan penunjang | <ul style="list-style-type: none"> <li>- café/restoran</li> <li>- toko souvenir</li> </ul>   | Menghadirkan restoran/toko sebagai pendukung dengan perletakan tidak difokuskan dalam satu tempat   |

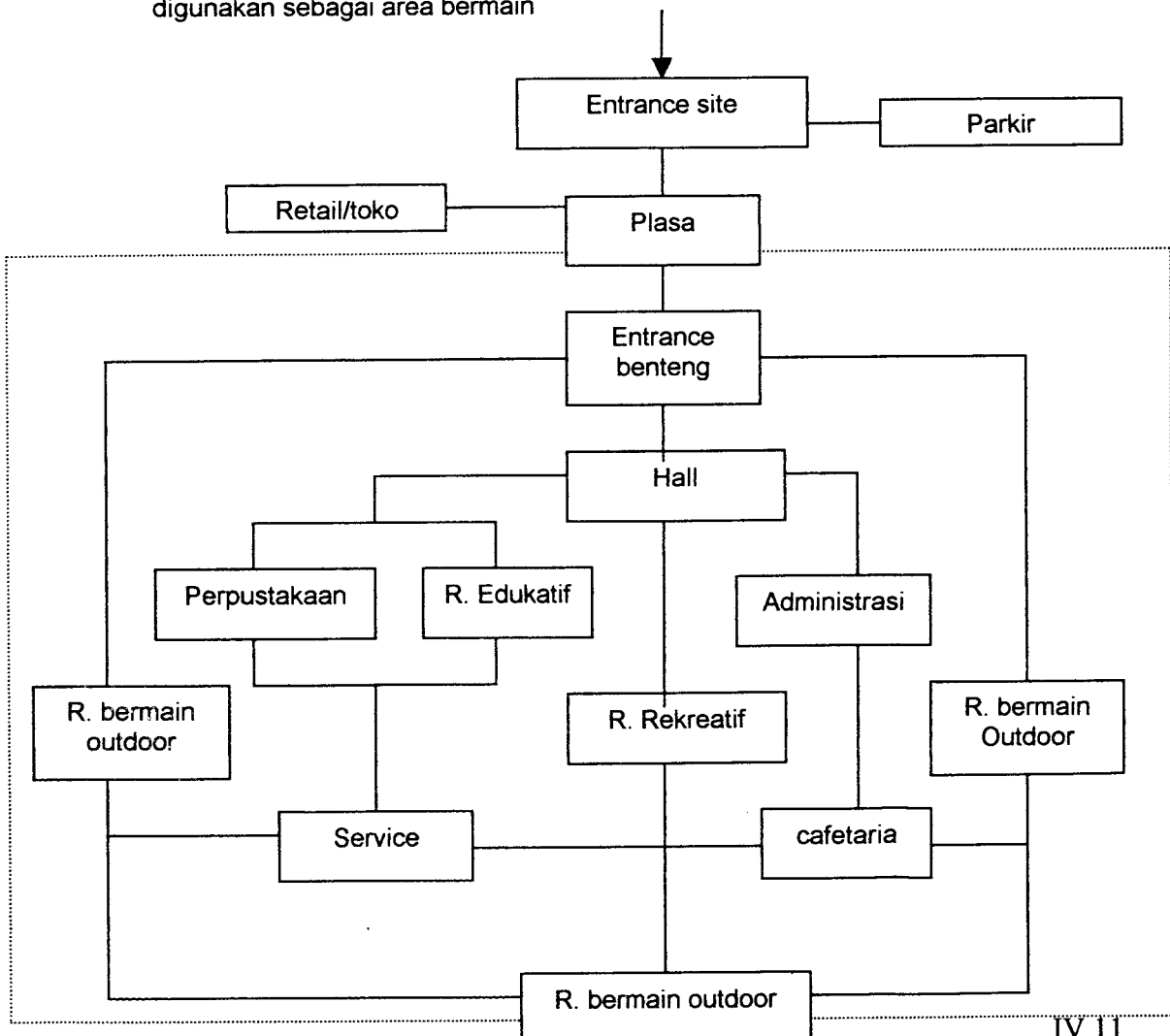
**a. Hubungan antar ruang luar dan ruang dalam.**

Gerak dalam permainan bersifat terikat, bebas terikat dan bebas. Pada perancangan hubungan ruang antar ruang dalam dan ruang luar mengambil analogi dari sifat permainan tersebut.

Pengunjung yang mengendarai kendaraan diterima di area parkir kemudian ke area sirkulasi, sedangkan yang berjalan kaki dapat langsung menuju sirkulasi. Sebelum masuk ke benteng pengunjung melalui plaza yang kemudian masuk ke benteng dengan melewati entrance dari benteng. Pengunjung dihadapkan dua pilihan yaitu bermain didalam bangunan atau bermain di ruang luar.

Sedangkan hubungan ruang didalam bangunan juga mengambil analogi dari sifat gerak permainan. Ruang-ruang yang bersifat terikat yaitu ruang administrasi, ruang pameran. Ruang yang bersifat bebas terikat yaitu ruang edukatif dan perpustakaan, situasi dalam belajar ada unsur permainannya. Sedangkan ruang yang bersifat bebas yaitu ruang rekreatif.

Ruang luar disebelah timur benteng dapat dijangkau dari dalam benteng atau melalui selokan yang mengitari benteng. Area di sebelah timur benteng, semua digunakan sebagai area bermain

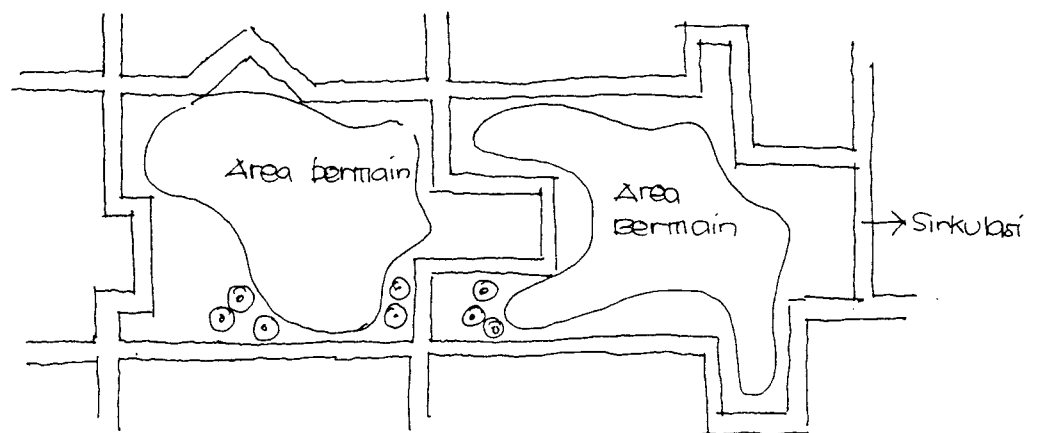


### b. Ruang luar

Tata ruang luar pada dasarnya disini merupakan ruang yang secara fungsional dapat digunakan untuk bermain. Penataan ruang luar meliputi area parkir, plaza dan kelompok-kelompok area bermain. Penataan area bermain luar ruang dibedakan menurut kelompok pemainannya.

#### Tata ruang luar di dalam benteng

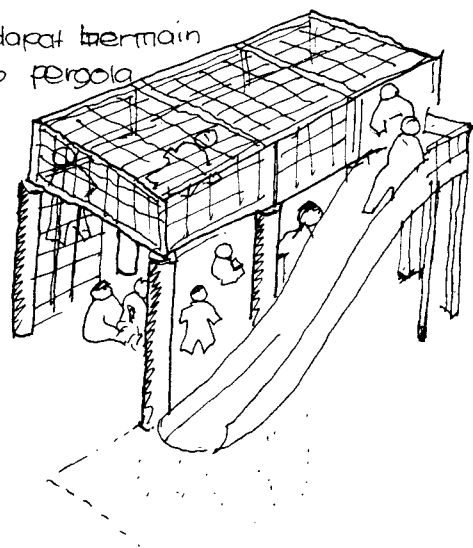
Tata ruang luar disesuaikan dengan urutan sirkulasi yaitu bebas terikat dengan mengambil analogi dari alur gerak dan posisi pemain yang jaga pada permainan gobak sodor, tetapi berpedoman pada grid bidang permainan.



Pengolahan area luar ruang sebagai area bermain juga dengan membuat permainan tinggi rendah tapak dengan membuat bukit-bukitan dan danau buatan dengan pertimbangan mengambil analogi dari permainan luncuran.

anak dapat bermain  
di atap pergola

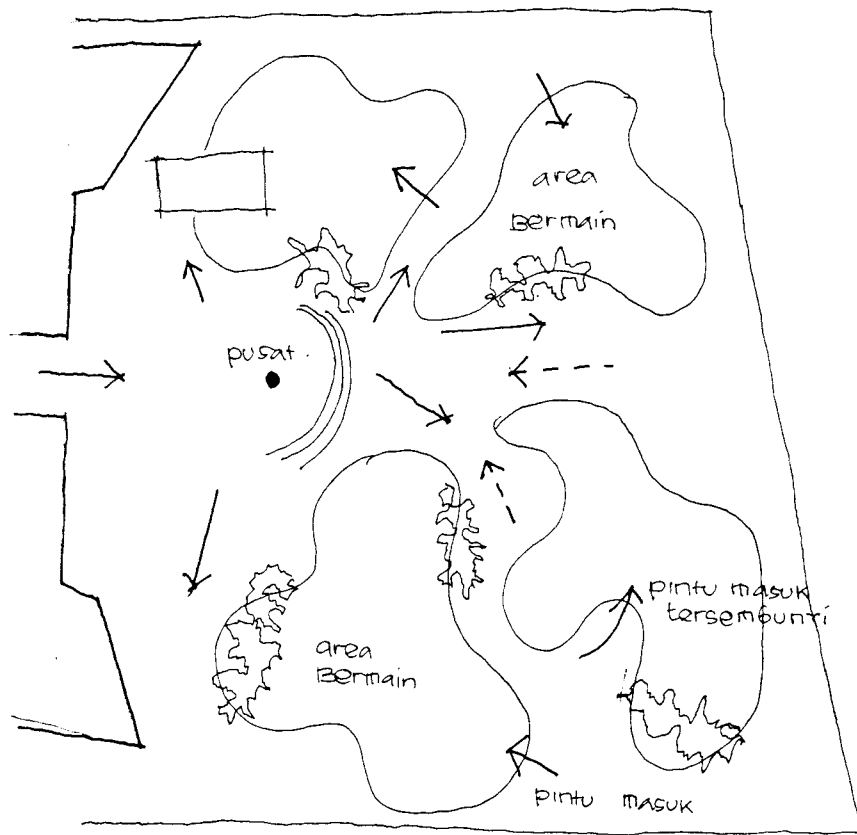
Untuk melindungi anak dari panas atau hujan disediakan area transisi yang letaknya berdekatan dengan area bermain. Bentuk shelter diambil dari idiom Michael Graves yaitu pergola. Pergola terdiri dari rangkaian pasangan kolom yang juga dapat difungsikan sebagai tempat bermain.



**Tata ruang luar di sebelah timur benteng**

Tata ruang luar disesuaikan dengan urutan sirkulasi yaitu bebas, dengan mengambil analogi permainan petak umpet. Perletakan area bermain bebas tidak terikat dengan jenis-jenis permainan yang cenderung bersifat bebas. Permainan yang diwadahi seperti permainan pasir, air, petualangan dan lalu lintas.

Sebelum ke mapun dari area bermain tetap diarahkan dengan pusat berupa plaza yang mengambil analogi dari acuan pada permainan petak umpet.





**c. Ruang Dalam**

Sifat anak yang cepat bosan terhadap satu jenis permainan menyebabkan anak mudah berganti-ganti permainan menurut kehendak hatinya. Bentuk ruang dalam menggambarkan permainan anak dengan menganalogikan alur gerak, bidang dan pemain dari permainan gobag sodor, lintang ngalih dan petak umpet yang mengalami perubahan bentuk dan dimensi dengan penambahan dan pengurangan untuk menciptakan ruang yang berbeda.

Semua ruang dalam baik ruang yang berfungsi sebagai ruang edukatif, rekreatif, perpustakaan, pameran dan cafetaria dapat difungsikan sebagai area bermain dengan pengaturan ruang berdasarkan permainan tersebut.

**d. Sirkulasi Ruang Dalam**

Sesuai dengan karakter gerak anak dalam bermain yang dinamis, ceria, spontan sehingga mempengaruhi pola sirkulasi ruang dalam menjadi sirkulasi yang variatif dan tidak monoton. Pola sirkulasi yang digunakan berasal dari alur gerak permainan yaitu terikat, bebas terikat dan bebas.

- Terikat dari permainan: luncuran, panjatan
- Bebas terikat dari: gobag sodor, lintang ngalih
- Bebas dari : petak umpet.

Selain dari alur gerak permainan, juga memadukan dengan sirkulasi dari idiom-idiom Michael Graves yaitu sirkulasi dengan aksis jelas. Dalam hal ini kejelasan sirkulasi dengan memberikan bukaan-bukaan pada dinding yang mengarah pada pintu keluar.

**d. Suasana Ruang**

Semua ruang dalam baik ruang yang berfungsi sebagai ruang edukatif maupun ruang rekreatif dapat digunakan sebagai ruang bermain anak.

Sifat anak yang cepat bosan terhadap satu jenis permainan menyebabkan anak mudah berganti-ganti permainan menurut kehendak hatinya. Tata ruang dalam menggambarkan suasana yang berbeda-beda. Dalam hal ini mengembangkan bentuk-bentuk permainan ke dalam tata ruang dalam yang membuat anak mendapatkan suasana permainan yang berbeda-beda. Permainan yang digunakan berdasarkan pola gerak permainan fungsi yaitu:

- **Terikat**

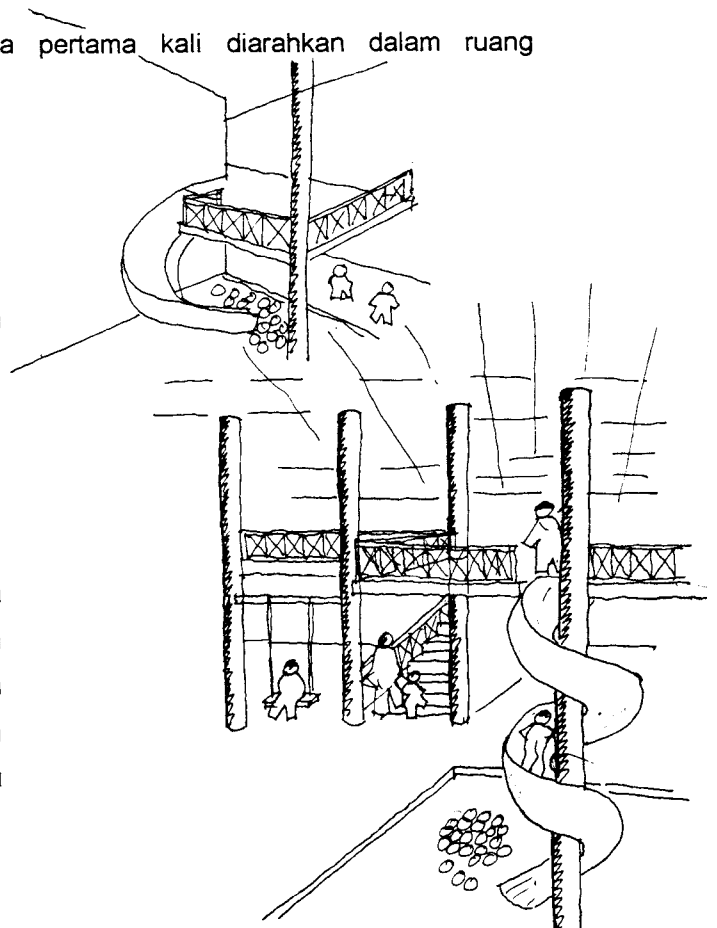
Anak memasuki bangunan utama pertama kali diarahkan dalam ruang ditunjukkandengan permainan.

**Ayunan**

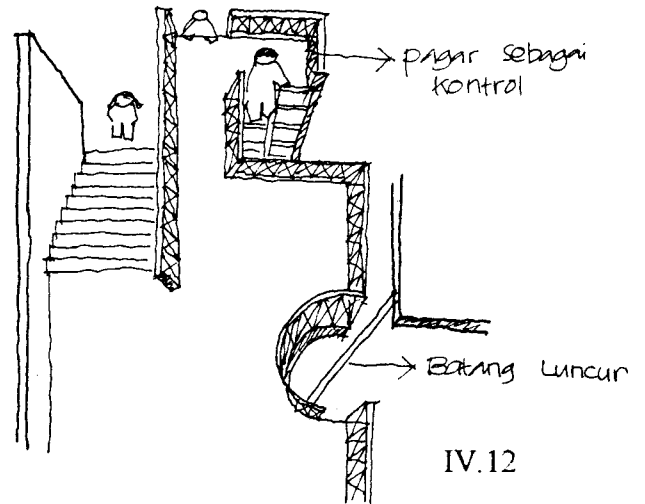
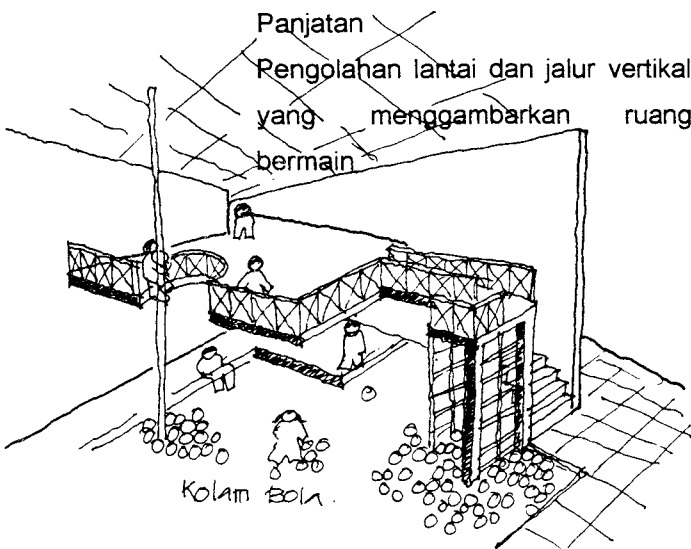
Ayunan terdiri dari tiang, balok dan dari analogi tersebut ayunan diterapkan dalam bangunan ditempatkan diantara kolom-kolom.

**Luncuran**

Permainan luncuran diterapkan dalam bangunan yaitu pada ruang yang memperlihatkan ada pergerakan naik turun atau ruang penghubung antara lantai satu dengan lantai dua.



**Panjatan**  
Pengolahan lantai dan jalur vertikal yang menggambarkan ruang bermain



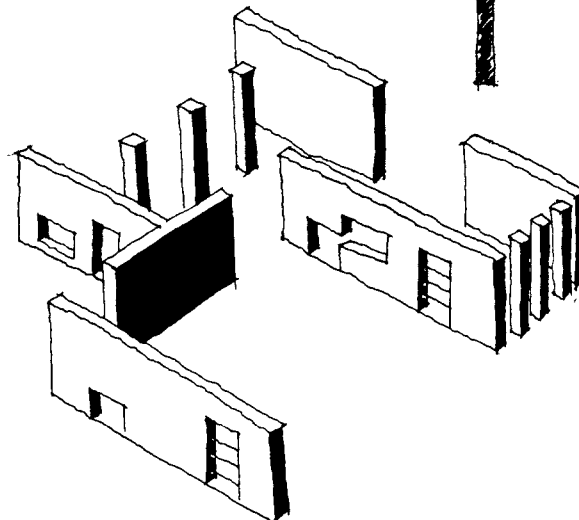
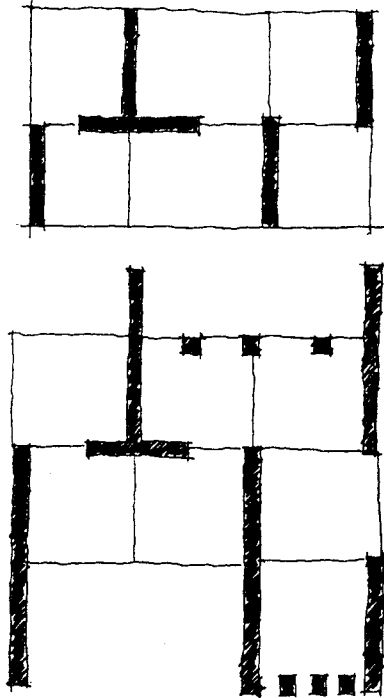
- **Bebas terikat**

Ruang terkesan variatif dan atraktif memberikan kesan tidak monoton untuk anak, sehingga ruang-ruang tidak berbentuk kaku dan masif.

Sesuai dengan anak ketika bermain senang berlarian, melompat dan menyusup maka dalam ruang ini menggunakan permainan:

Gobag sodor

Gerak dalam permainan gobag sodor diambil sebagai bentuk ruang. Pengolahan dinding sebagai penyekat mengikuti pola grid permainan. Bentuk dinding mengambil analogi dari gerak pemain penjaga gobag sodor yaitu sebagai penghalang yang berada di garis grid. Gerak pemain seperti berlari dan menerobos pertahanan lawan dianalogikan sebagai perlubangan pada dinding.

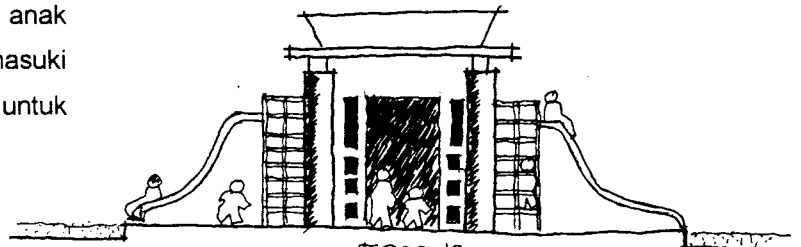
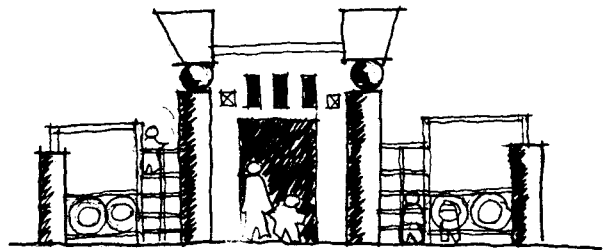


**Tataran Detail**

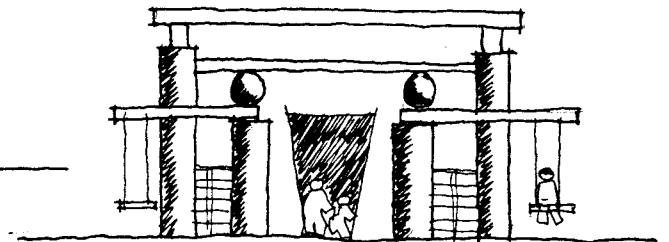
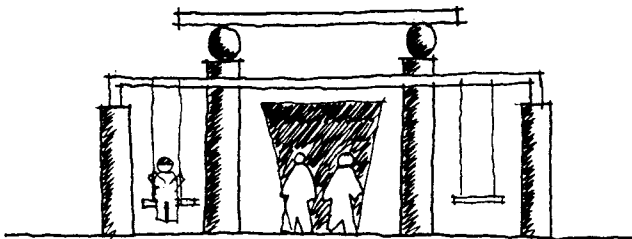
**a. Detail entrance**

Entrance dalam sebuah bangunan sangat penting, terutama untuk anak ketika memasuki sebuah bangunan diperlukan sesuatu yang menarik hatinya. Sesuai dengan sifat anak yang ingin tahu, cenderung takut terhadap hal-hal yang menakutkan maka ketika akan memasuki bangunan diperlukan sesuatu yang mengundang yang mempengaruhi visualnya, seperti bentuk-bentuk permainan atau alat-alat permainan yang langsung dapat terlihat oleh mata.

Sebagai bangunan yang menggunakan idiom Michael Graves, entrance menggunakan double kolom sebagai elemen pengundang. Dari idiom tersebut dipadukan dengan permainan anak sehingga ketika memasuki bangunan, anak tertarik untuk memasuki bangunan.

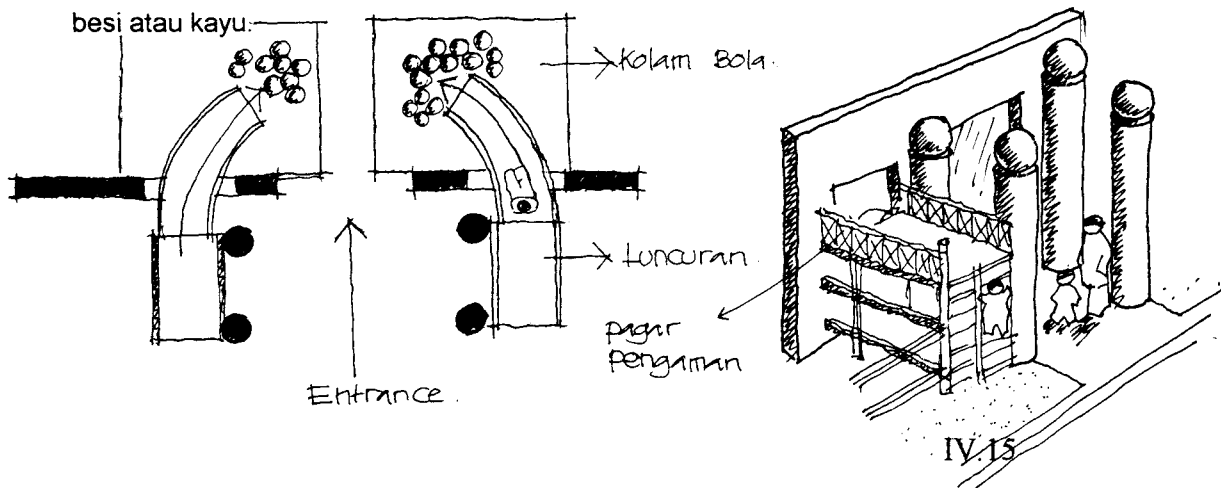


Fasade  
Gambar Details Studies



Sistem kontrol:

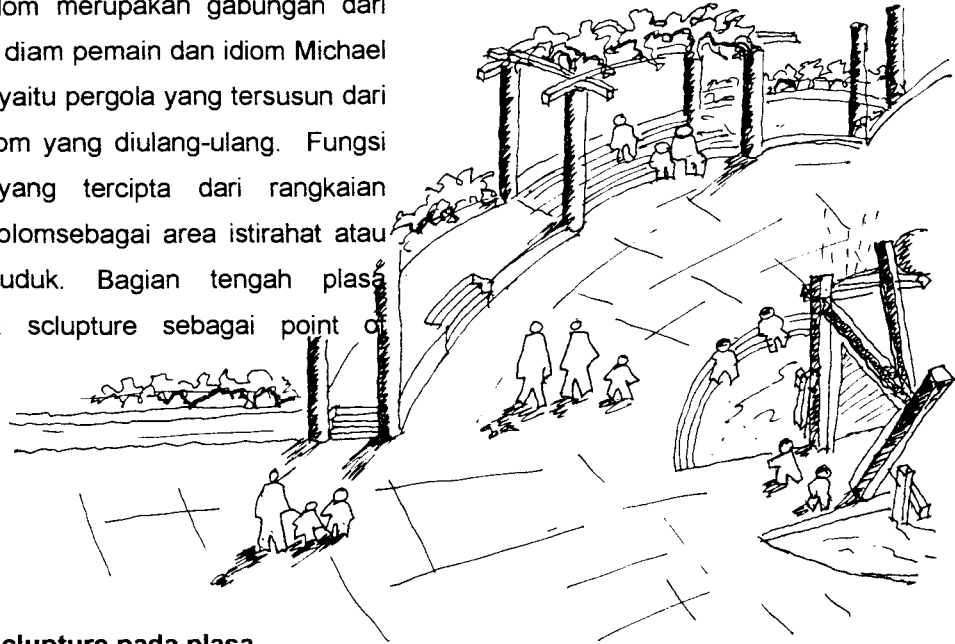
- Untuk keamanan anak dengan memberikan lantai atau landasan yang lunak dengan tujuan ketika anak jatuh tidak membahayakan.
- Penggunaan pembatas sebagai pengaman agar tidak jatuh berupa pagar dari besi atau kayu.



### b. Detail plasa

Plasa sebagai ruang terbuka sebelum memasuki area dalam benteng. Bentuk plasa diambil dari bidang gerak permainannya yaitu lingkaran. Batas plasa diberi kolom-kolom yang diambil dari analogi titik diam pemain.

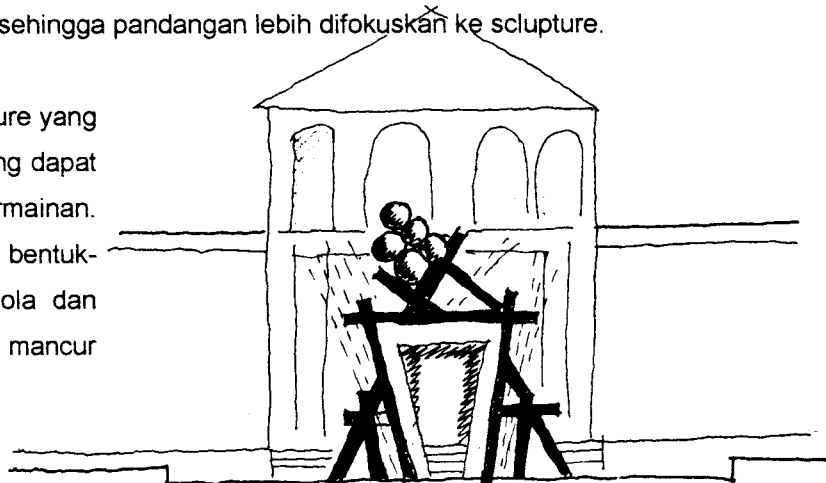
Dua kolom merupakan gabungan dari dua titik diam pemain dan idiom Michael Graves yaitu pergola yang tersusun dari dua kolom yang diulang-ulang. Fungsi ruang yang tercipta dari rangkaian kolom-kolom sebagai area istirahat atau duduk-duduk. Bagian tengah plasa terdapat sculpture sebagai point of interest



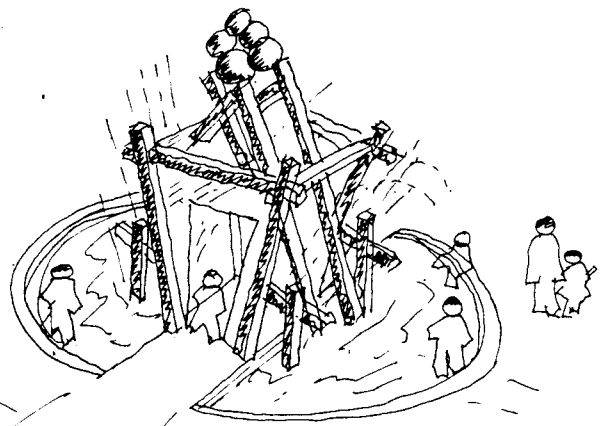
### c. Detail Sculpture pada plasa

Fasade benteng memperlihatkan fasade formal dan masif yang mana memberi kesan tidak mengundang bagi anak. Sebagai kawasan sanggar kreativitas maka disini perancang menggunakan warna dan elemen arsitektur yang memberikan kesan mengundang sebagai bangunan anak tanpa merusak fasade benteng sebagai bangunan konservasi. Penggunaan warna mencolok untuk mengontraskan warna benteng yang natural (abu-abu) sehingga pandangan lebih difokuskan ke sculpture.

Elemen arsitektur berupa sculpture yang diambil dari permainan anak yang dapat dilihat yaitu dari bentuk alat permainan. Sculpture digambarkan dengan bentuk-bentuk alat permainan yaitu bola dan panjatan. Sculpture diberi air mancur sebagai unsur pendukung.

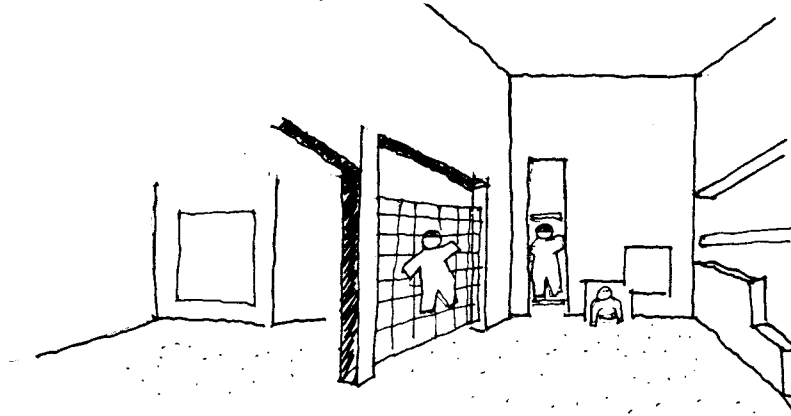


Sculpture dapat dilalui anak sebagai sirkulasi dengan membuat lorong. Anak dapat melalui lorong sculpture tanpa terkena air dengan menggunakan kaca sebagai pelindung.



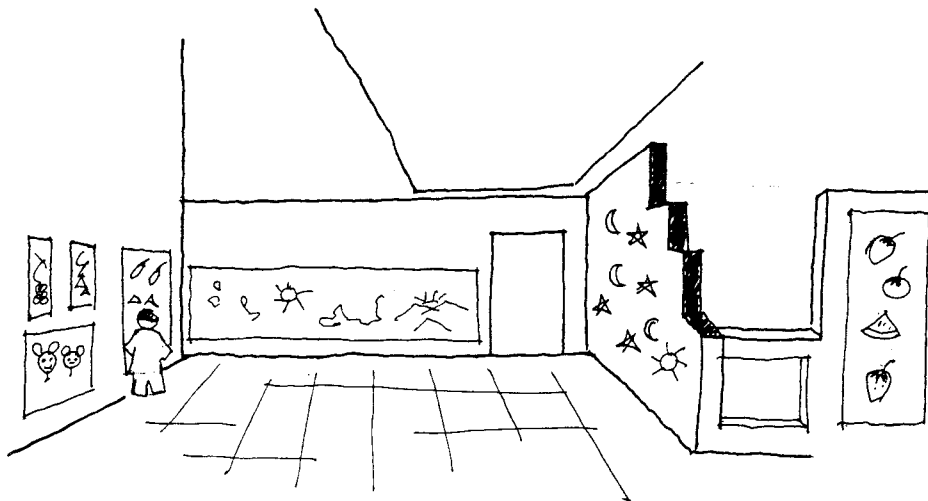
#### d. Detail dinding

Gerak anak dalam bermain senang berlarian, melompat, menyusup, memanjat sehingga dinding ruang dalam dibuat menggambarkan gerakannya. Dinding diberi perlubangan baik ditepi, ditengah, yang dapat digunakan anak untuk bermain.

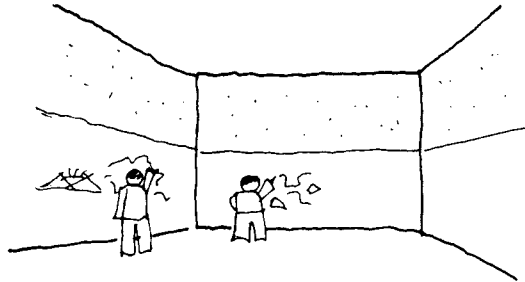


Dalam perkembangannya anak senang berfantasi dimana fantasi merupakan salah satu bentuk permainan. Fantasi anak berasal dari jiwanya yang mengambil atau menerima sesuatu yang dilihat atau didengarnya kemudian diolah dalam jiwanya. Apa yang dilihat berupa gambar, lukisan dan bentuk-bentuk.

Dinding diberi gambar-gambar, lukisan dan relief yang mendukung fantasinya.



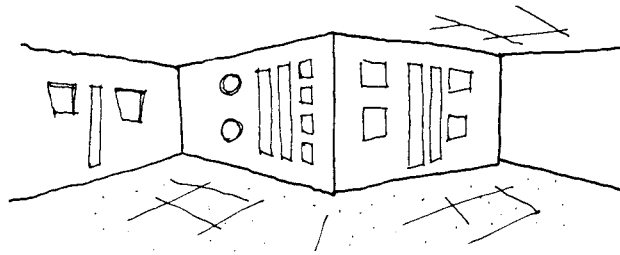
Dalam perkembangannya dalam permainan konstruksi, anak senang menggambar. Sehingga pada ruang-ruang tertentu, dinding dapat difungsikan sebagai area mencorat-coret. Dinding yang dicorat-coret atau digambar dilapisi dengan wall paper, sehingga bila dinding kotor maka wall paper dapat diganti dan juga dengan menggunakan permukaan dinding yang mudah dihapus bila sudah kotor.



#### e. Detail bukaan

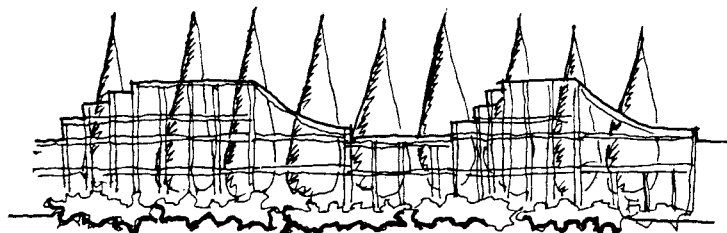
Bukaan pada dinding seperti pintu, jendela sebagai komponen yang memasukkan cahaya ke bangunan dan sebagai tempat melihat aktivitas di dalam atau diluar bangunan.

Bentuk bukaan pada bangunan dianalogikan dari bentuk-bentuk permainan dan idiom Michael Graves. Bukaan berbentuk lingkaran, kotak, segi empat dan trapesium dari bentuk keystone dengan pola irama bukaan yang berbeda-beda, sesuai dengan sifat anak ketika bermain yang bersifat bebas, dinamis dan spontan.



#### f. Detail pagar

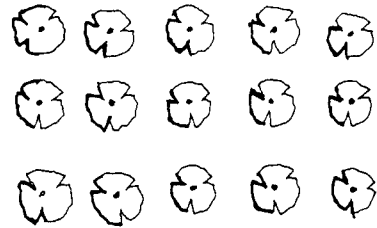
Pagar digunakan sebagai pembatas tepi bangunan yang memberikan keamanan untuk anak dari gangguan luar. Bentuk pagar dianalogikan dari bentuk permainan anak, dimana anak dalam bermain senang bergerak naik turun sehingga bentuk pagar ada unsur tinggi rendah. Pagar dari besi dengan vegetasi didekatnya.



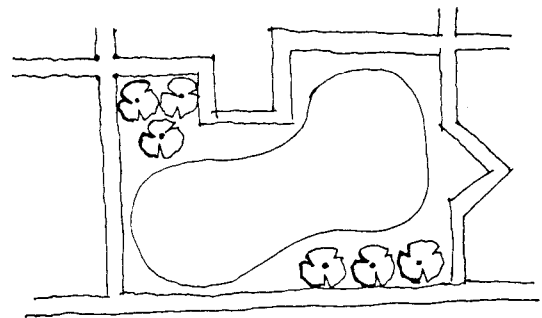
**g. Detail perletakan dan jenis vegetasi**

Vegetasi di area bangunan anak sangat penting yang memberikan keteduhan dan perlindungan dari sinar matahari serta sebagai unsur estetika. Vegetasi juga sebagai sarana bermain anak. Jenis-jenis vegetasi beragam yaitu ada tanaman besar, kecil dan bunga-bunga. Perletakan vegetasi merupakan rangkaian dari permainan yaitu terikat, bebas terikat dan bebas.

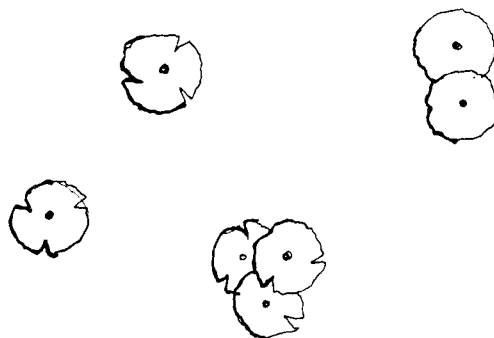
Perletakan vegetasi, terikat, disebelah barat benteng dengan menggabungkan idiom Michael Graves yaitu menggunakan pola grid terutama untuk pohon-pohon besar.



Perletakan bebas terikat, didalam benteng dengan penataan ditepi-tepi area sirkulasi, area bermain dan taman.



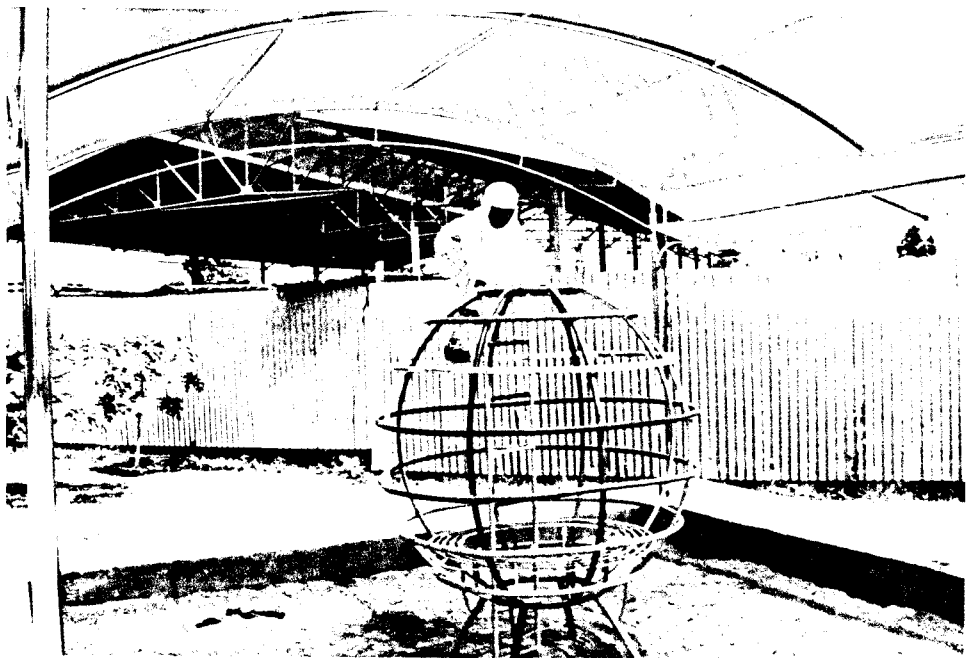
Perletakan bebas, di sebelah timur benteng dengan pola bebas yang mengambil analogi dari permainan petak umpet.



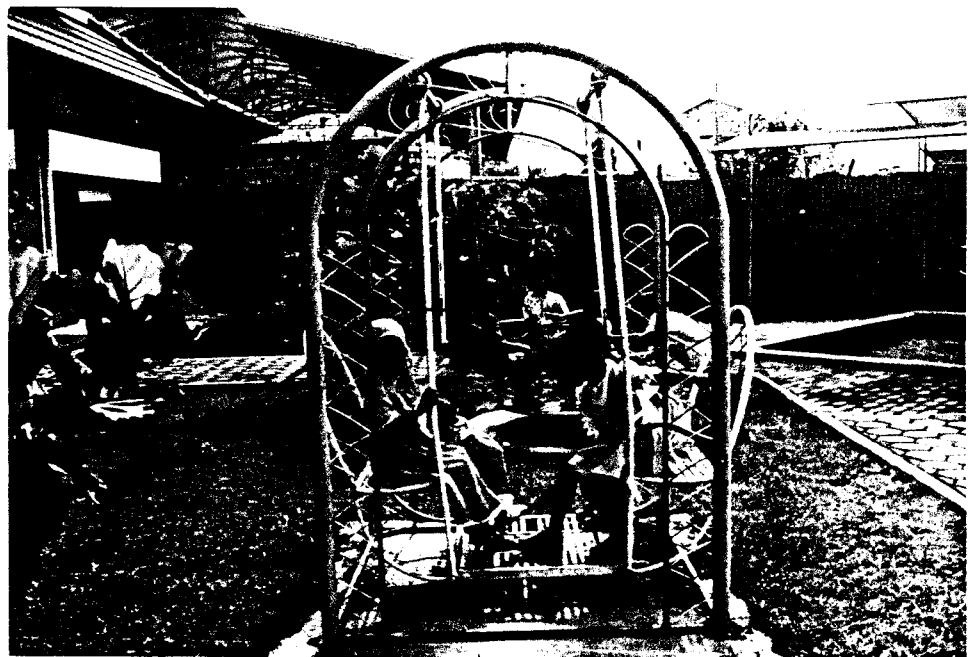


## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, 1977, *Ilmu jiwa Anak*, Toha Putra, Semarang
- Kartono, kartini, 1995, Psikologi Anak; *Psikologi Perkembangan*, mandar Maju, Bandung
- Hurlock, Elizabeth, B., 1999, *Perkembangan Anak*, edisi ke-6, Erlangga, Jakarta
- Cohen, Uriel; Moore, Gary, T. ; McGinty, Tim, 1978, *Case Studies of Child Play Areas and Child Support Facilities*, Community Design CenterInc., Milwaukee
- Panero, Yulius; Zelnik, Martin, 1978, *Human Dimension and Interior Space*, The architectural Press Ltd, London
- Osmon, Fred, Linn, *Patterns for Designing Children's Centers*, Educational Facilities Laboratories
- Jenks, Charles, 1987, *The Language of Post-Modern Architecture*, Rizzoly, New York
- Broadbent, Geoffrey; Bunt, Richard; Jenks, Charles, *Signs, Symbols and Architecture*, Pitmana Press, Bath
- Scully, Vincent, *Michael graves Building and Projects 1966-1981*, Rizzoly International Publications INC., New York
- Abrams, janet, 1995, *Michael Graves Building and Projects 1990-1994*, Rizzoly International Publications INC., New York
- De Chiahara, Joseph; Callender, John, 1990, *Time Saver Standards for Building Types*, Edisi ketiga, McGraw Hill Book . co, Milwaukee
- Kristianto, Yussac, Cahya, *Pusat Fasilitas Anak di Yogyakarta Sebagai Wadah Pembinaan Bakat Anak*, Universitas gajah Mada, Yogyakarta
- Progressive Architecture, Edisi Juni 1984



**Gambar**  
**Anak bermain panjatan**



**Gambar**  
**Anak bermain ayunan**



Gambar  
Anak sedang menggambar



Gambar  
Anak bermain fantasi



**Gambar**  
**Entrance Benteng Vastenburg dari sisi barat**



**Gambar**  
**Entrance Benteng Vastenburg dari sisi timur**



**Gambar**  
**Bagian atas benteng**



**Gambar**  
**Parit di luar benteng**